„Only Amiga Makes It Possible”

Amiga MANIA

Első szám

2011



Kép: Intercepto

Az Amiga élt, él és élni fog!

AMIGA 1000 A LEGENDA



EXKLUZÍV! PERIHELION – AZ INTERJÚ!



JAY MINER, AZ AMIGA ATYJA

INTERJÚ A MÚLTBÓL A TERVEZŐZSENIVEL!

HOLLYWOOD ÉS DESIGNER SZOFTVERBEMUTATÓ

„STATE OF THE ART” ÉRZÉS AZ ÖREGLÁNNYAL



"WAIT 'TIL THEY GET A LOAD OF ME!"

Just when you thought you'd heard the last of his insidious cackling, THE JOKER™ is back in an all new software adventure, based on the blockbuster movie—BATMAN.™ As the DARK AVENGER,™ only you can determine how the plot unfolds as you try to save GOTHAM CITY™ from certain doom. Yes, the legend lives on . . . but then so does the devil. Care to dance, BATMAN?



Maneuvering the BATMOBILE™ may look easy on the big screen, but you're in the driver's seat now!



At the chemical factory, THE JOKER and his goons plan to give all of GOTHAM a lethal face-lift. Smiles, everyone!



It's a near-miss in the BATWING™ as you make your descent over GOTHAM and THE JOKER's balloons of doom!

NOW AVAILABLE FOR THE COMMODORE 64/128,™ AMIGA,™ AND ATARI ST.™

For more BATMAN adventures, ask your retailer for BATMAN THE CAPED CRUSADER.™

DATA EAST

Circle 231 on Reader Service card.

Impresszum

Amiga Mania

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Gáspár Márton (Reynolds)
reynolds@amiga.hu

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor (dh1)
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Hevesi József (Hevő)
Lázár Zoltán (Lázi)
Túri Levente (Levi)

Korrektor:
Sári Gábor (sAGA)

Layout, borító és tördelés:
Soponyai Viktor

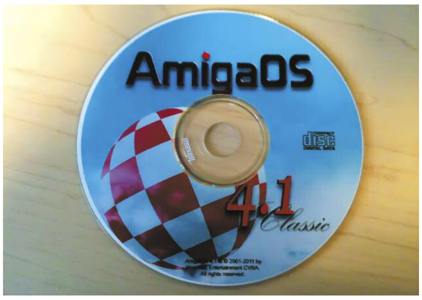
Tartalom



Startup-sequence

Szeretettel köszöntünk, Kedves Olvasónk! Igen, jól gondolod. Egy újabb magyar nyelvű Amigás újsággal állsz (ülsz, esetleg fekszel) szemben. Sok indokot lehetne itt felsorolni pro és kontra, szükséges-e megint egy magazint útnak indítani, nekünk azonban az a véleményünk hogy munkánk erkölcsi kifizetődése teljesen nyilvánvaló. Anyagi megtérülés nincs, terveink szerint nem is lesz.
Miért is kell egy ilyen újság? Hát nem az internet minden információ forrása? De igen, valóban sok adatot és leírást, képeket sőt videókat is fel lehet lelni a hálón, kisebb-nagyobb kutatómunka árán. A tapasztalat azonban azt is mutatja, hogy az amigás fórumok is elég gyakran felvetnek olyan kérdéseket, amelyek ebben a formában talán jobban összegezhetőek, és az idegen nyelveket kevéssé, vagy egyáltalán nem bíró felhasználókat is kiszolgálják.
Miről fog szólni az újság? Nekem személy szerint mindig kedveltebb lapok voltak, ahol sok kép volt akár játék, akár demó, akár felhasználói programokról volt szó. Nyilván mert legtöbbünk alapvetően vizuális típus. Tervezzük különböző játékok képi bemutatását, meg-nem-jelent programok előkerült anyagainak ismertetését. Lesznek demóajánlók is, elsősorban minőségi, de talán kevésbé ismert, valamint a legújabb munkákat előtérbe helyezve.
Ezen kívül aktuális technikai problémákról, újításokról is lesz szó. Fontos persze megjegyeznünk, hogy csak biztosra megyünk, tehát az, hogy XY nevű cég gondolkodik egy dual G5 alaplapon Classic Amiga rendszerek és alkalmazások futtatására, nem fog hírértékkel bírni, ellenben egy tesztverzióban létező, „kézzel fogható", reklámozható termék bemutatása mondhatni kötelező érvényű.
Nincs más hátra, mint tovább a lényegi tartalomhoz, mindenkinek jó szórakozást kívánunk!

Reynolds
és a szerkesztők



Az AmigaOS 4.1 Classic megjelent

A Hyperion Entertainment örömmel jelentette be, hogy elkészült a következő generációs operációs rendszerük az AmigaOS 4.1 Classic naprakész portjával (Update 2), mellyel a régi PPC támogatású Amiga számítógép tulajdonosok is a SAM 440/460, AmigaOne és Pegasos II felhasználók táborához csatlakozhatnak! AmigaOS 4.1 terjesztését világszerte az AmigaKit LLC látja el. Az AmigaOS 4.1 Classic jellemzői:

- Jobb bootloader, MMU támogatás;
- Frissített, megnövelt stabilitású, kis memóriafelhasználású kernel;
- Virtuális memória támogatás;
- ZorRAM és DKB 3128 memóriabővítő támogatást;
- Javított Mediátor támogatás Radeon 9200 és 9250, 256 MB grafikus memória esetén;
- PCI hangkártya támogatás;
- Warp3D hardveres gyorsítás a Radeon, Voodoo 3/4/5 és Cybervision / Blizzardvision kártyákon;
- DDC: monitor automatikus felismerése a Radeon és a Voodoo 3 kártyák esetén;
- Natív FastATA támogatás;
- Intelligens telepítő PCI / Zorro automatikus átkapcsolás AGA támogatással;
- Új stílusú Bootlogo és hátterek;

A Hyperion Entertainment külön köszönetet mond Darren Evelandnak és Carl Moppettnek és az ACube Systemnek a fáradhatatlan erőfeszítéseikért, mellyel lehetővé tették, hogy az AmigaOS 4.1 Classic megjelenhessen. Felhívták a figyelmet arra is, hogy további ingyenes frissítések várhatóak az AmigaOS 4.1 Classicra, melyek a következők lesznek:

- Javított Prometheus / Firestorm támogatás;
- Natív Deneb támogatás;
- Gyorsabb RAM kezelés;
- Teljesen újraírt scsi.device, mely támogatja a lemez lapozást is.

Samantha 460ex Lite

Az ACube egy újabb meglepetéssel rukkolt elő és bejelentette a népszerű Sam460ex alaplap olcsóbb „Lite” változatát, mely valamivel alacsonyabb órajelű 1GHz-es processzorral és 512MB memóriával kapható közvetlenül az ACube-tól. Az alaplap ára 599,- EUR / 162 000 Ft (+ÁFA), mely tartalmazza az AmigaOS4.1-et. Ez több mint 200 Eurós árcsökkenés az 1.15GHz-es változathoz képest. Az ajánlat csak a készlet erejéig tart!



www.acube-systems.biz

Ingyenes filerendszer

A Great Effects Development által fejlesztett classic Amigán igen kedvelt amigás fájlrendszert a PFS3-at a készítő, Michiel Pelt ingyenessé és BSD licenc alatt nyílt forrásúvá tette, az összes hozzá készült szoftverrel egyetemben. A forráskód felkerült az Aminetre.

Kalandra fel!

A ScummVM aktuális verzióját adta ki Novacoder classic rendszerekre. ECS chipsetre is! Minden konverzió valós időben történik! Jellemzők: 16 bites sztereó hang, MIDI emuláció, 256 / 64 színű grafika, 16 bites GUI, képernyő rázás. Szükséges hozzá egy gyorsabb 68030-as is!



Nemo kapitány él!

Több összeesküvés-elmélet is napvilágot látott azzal kapcsolatban, hogy a Nemo kódnevű nextgen A1-X1000 AmigaOS-t futtató gép fejlesztését felfüggesztették. A cáfolat pedig fentebb látható. Gyártósoron a Nemo2! „Az AmigaOne X1000 projekt folytatása a tervek szerint halad!” – mondta Trevor Dickinson az A-EON (a fejlesztő cég) CEO-ja. Valóban néhány komponens beszerzésével problémák voltak. A gyártó Varisys azonban már berendelt minden hiányzó alkatrészt a Nemo2 gyártásához. Azóta már az OS4-et készítő Hyperionhoz és más fejlesztőkhöz is megérkezett az alaplap a fejlesztésekhez.



Commodore Amiga 1000

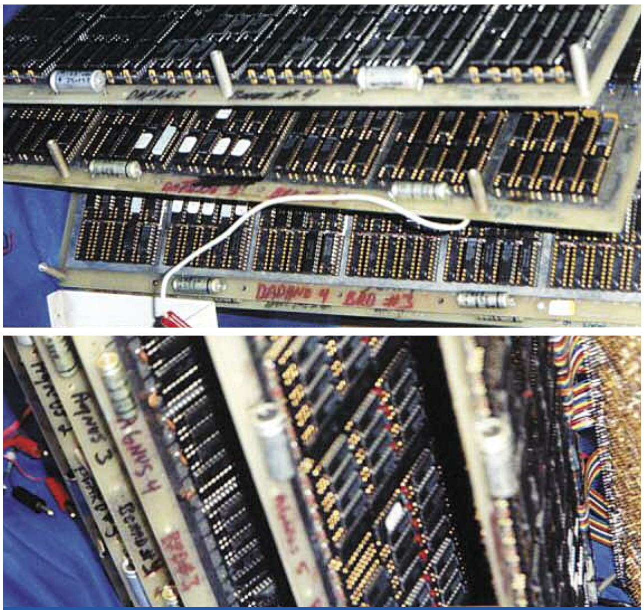
A Commodore 1985 július 23-án indította útjára a korábban felvásárolt Amiga Inc (Hi-Toro) által elkezdett Lorraine projekt gyümölcsét a Commodore Amigát. Egy nagyszabású show keretében a New York-i Lincoln Centerben mutatták be a multimédiát megváltoztató legendás számítógépet.

A készülék néhány hónappal később került kiskereskedelmi forgalomba 1295 USA-dollár áron. Az operációs rendszer (AmigaOS) és az Amiga fejlesztését a Jay Miner által alapított Hi-Toro nevű cég kezdte meg az 1980-as évek elején. Az Amiga anyagi nehézségei miatt a Commodore felvásárolta a céget, ezzel modern technológiához jutva.

Az Atarival való piaci verseny (az 520ST több hónappal megelőzte az A1000-et a piacon) eredményeként az Amiga Workbench 1.0 (az Amiga lemez alapú operációs rendszer) hibásan került forgalomba, könnyen összeomlott az OS.

Akkoriban a Commodore Amiga messze megelőzte a versenytársakat: az IBM PC-piac egy 16 színes CGA kijelzőn alapult, az Apple Macintosh pedig fekete-fehér megjelenítőt használt. A hibák kijavítását követően a Commodore megverte az Atarit az otthoni felhasználásra vásárolt számítógépek piacán, főképp az Amiga 500 megjelenésével. Az A1000 hivatalosan csak 1987-ben kapta az 1000-es számozást a nevében. Addig Commodore Amiga néven hivatkoztak rá. Az operációs rendszer első verzióját (v1.0) az A1000 géppel együtt szállították a vásárlóknak. A Workbench az Amiga grafikus felülete, melyet a Kickstart ROM nem tartalmaz, floppyról vagy merevlemezről tölthető be. A Workbench ikonokkal, legördülő menükkel, egér- és billentyűzetvezérléssel dolgozik, akárcsak más elterjedt GUI-k. Különleges és egyedi tulajdonsága, hogy képes több képernyő kezelésére, melyek egymás mögött (alatt) helyezkedhetnek el és lapozhatunk közöttük, ezáltal több és nagyobb munkafelületet kialakítva. Akár 50 egymást fedő ablak is lehet, mindez valós időben! Az AmigaDOS a karateres shell mellyel a WB betöltése nélkül is használhatjuk a gépet.

Az Amiga 1000 hardver jellemzői: Motorola MC68000 CPU (32 bites belső busz, 16 bites adatbusz), 7,16 MHz órajel. 256K Chip RAM alapkiépítésben, bővíthető 512K-ra, külsőleg bővíthető 8Mb Fast rammal. Az elérhető képernyőfelbontások: 320×200 32 szín, 320×400 32 szín, 640×200 16 színben, 640×400 16 színben.


Daphne és Agnus IC tömbök prototípusai a Lorraine projekt részeként

4096 színű paletta. Nyolc egyszer használatos, 16 bit széles sprite, ütközésfigyeléssel. 60/80 oszlop méretű színes szövegmegjelenítés. Egyéni animációs chip. Blitter a grafikus adatok nagy sebességű mozgatásához. DMA (Direct Memory Access) csatornák. RGB analóg monitor, PAL/NTSC kompozit monitor és televízió-kompatibilitás (RF-modulátorral). Négy, két csatornás sztereó hangcsatorna (két RCA audio kimenet), kilenc oktáv. Jel-zaj arány = 70dB. Frekvencia átvitel = 20–6000 Hz. Impedancia = 300 ohm. Lemezkezelés és a hang működtetése minimális CPU használattal. Különálló 89 gombos billentyűzet, 10 funkciógomb, 2 speciális funkció billentyű (Amiga billentyűk). 4 irányú kurzor gombok. A gépen található floppy port, RS232 soros port, Centronics párhuzamos port, analóg RGB video port, Zorro bővítő port, RAM bővítő port, billentyűzet, egér és botkormány csatlakozó. A csomag része egy kétgombos, optomechanikai egér. Mellékelt szoftverek: AmigaDOS, Amiga Basic, Amiga bemutató lemez, kaleidoszkóp program, beszédszintetizátor.





Jay Miner, az Amiga atyja

Egyesült Államok, Pasadena, 1992. szeptember

Forrás: Mike Nelson, Amiga User International

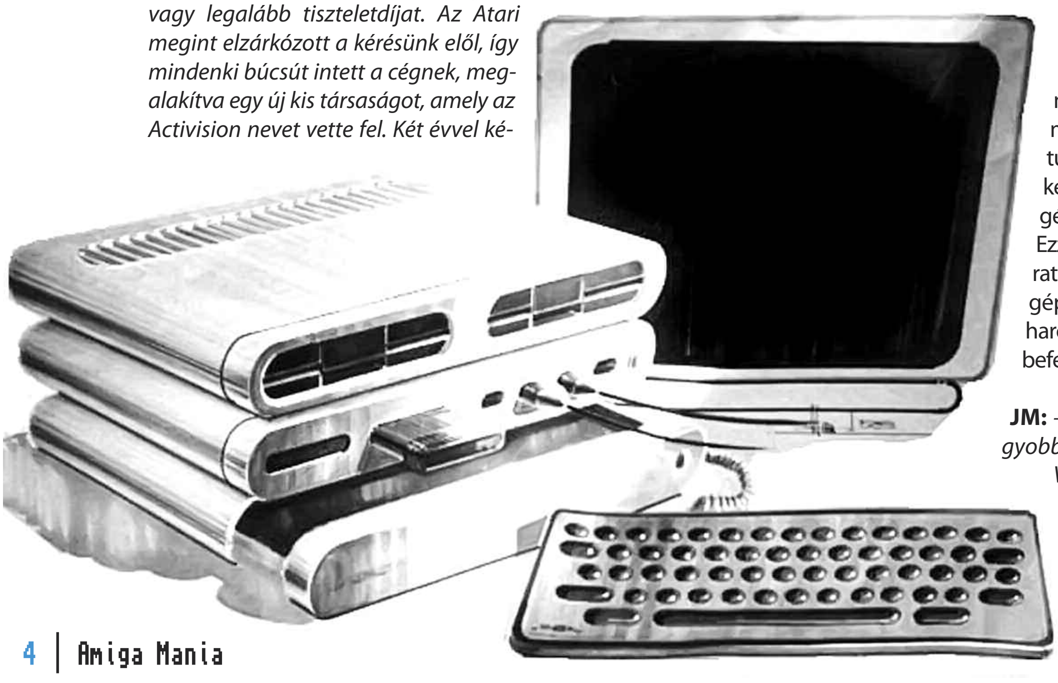
Sokan talán nincsenek tisztában azzal, kinek is köszönhető az a számítógép, amely megjelenésekor alapvetően új arculatot adott a számítástechnikának, ki is az az ember, akinek legféltettebb kincsünket köszönhetjük. Nem, nem Petro Tyschenko áll minden idők legnagyszerűbb számítógépe mögött. Ez a történet más főszereplővel indult, aki (azt hiszem érthető, hogy mindenki számára mennyire fájdalmas is ez), már nem követheti vigyázó figyelemmel megvalósult álmának hányattatott sorsát.

Az Amiga eredetét általában az emberek attól a pillanattól ismerik, amikor Jay Miner összeült a Commodore vezetőségével egyeztetni egy új gép terveit, fejlődését. Van azonban jó néhány mesélnivaló, ami eddig nem nagyon került nyilvánosságra...

JM: – *A történet ott kezdődik, amikor egy Hi-Toro nevű céggel közösen – melyet Dave Morris irányított –, akartam alkotni egy Motorola 68000 alapú gépet. Ekkor még az Atarinál dolgoztam. Éppen befejeztük az Atari 800-at, amikor a cég bejelentette, hogy nem akar kismillió újabb dollárt elvesztegetni olyan 16bit-es gépre, amibe csak a processzor-chip 100$-ba kerül darabonként. A RAM szintén igen drága kiegészítés volt. Csak annyit mondtak: Nem! Ezért úgy döntöttem, kilépek.*

Jay Miner nem az az ember volt, aki beletörődik az elutasításba, számára tiszta helyzet volt, hogy az Atari-val nem tud megegyezni, más céggel kell tehát tárgyaljon, hiszen megvolt a koncepció egy tisztán 16 bites géphez, viszont a számlákat állnia kell valakinek.

JM: – *Elmentem az Xymos Chip-gyártó céghez, ismertem a fickót, aki elindította. Ő adott nekem némi készletet, úgy tűnt, hogy érdekes induló vállalkozás. (Sok új induló cégnek dolgoztam). Visszamentem az Atarihoz, ahol Larry Caplan-nel, (egyike volt az Atari 2600 videojáték legnagyobb programozóinak) és más programozókkal fizetésemelést kértünk, vagy legalább tiszteletdíjat. Az Atari megint elzárkózott a kérésünk elől, így mindenki búcsút intett a cégnek, megalakítva egy új kis társaságot, amely az Activision nevet vette fel. Két évvel később, '82 elején Larry felhívott. Azt mondta, nem érezte jól magát az Activision-nél, azt szeretné, ha mi csinálnánk egy új vállalkozást. Volt némi készletem az Xymos-nál, és kaptunk némi külső támogatást is. Kibéreltünk hát egy kis irodát Santa Clara-n a Scott Boulevard-on, valamint akadt egy texas-i milliomos is, aki hajlandó volt támogatni a céget némi pénzzel. Tetszett neki az ötlet, ami egy új videojáték-gyártó cég lett volna, amit Larry akart eredetileg csinálni. Larry vállalta a software-t, nekem megvoltak az ötleteim egy olyan játékgéphez, ami rugalmasan bővíthető igazi számítógéppé. Ezt egyébként a befektetők nem tudták meg... A cég neve ekkor még mindig Hi-Toro volt, de a támogatók ezért nem túlságosan lelkesültek, ezért javasolták az Amiga nevet. Nekem nem nagyon tetszett a spanyol név, szerintem nem volt jó húzás. Nagyot tévedtem!*



A tervező gárda a Hi Toro/Amiga-nál egy csomó emberből állt össze az elkövetkező pár hónap során. Jay azt mondta nekik, hogy nem csak a munka iránt érdeklődő embereket keres, hanem olyanokat, akik elkötelezik magukat az Amiga mellett, akiknek szenvedélyük tárgyává is lesz amin dolgoznak. (Az Amiga kódneve ekkor az elnök felesége után Lorraine volt).

JM: – *Létrejött egy egyezség köztünk, amely alapján, mivel én hoztam a készletek egy részét és a fizetést, a kutyámat, Mitchy-t minden nap elvihettem munkába. Dave fenntartotta a jogot ennek módosítására, ha bárkinek kifogása lett volna ellene, de Mitchy igen népszerű volt.*

MN: – Megkértem Jayt összegezze, milyen volt az Amigán dolgozni.

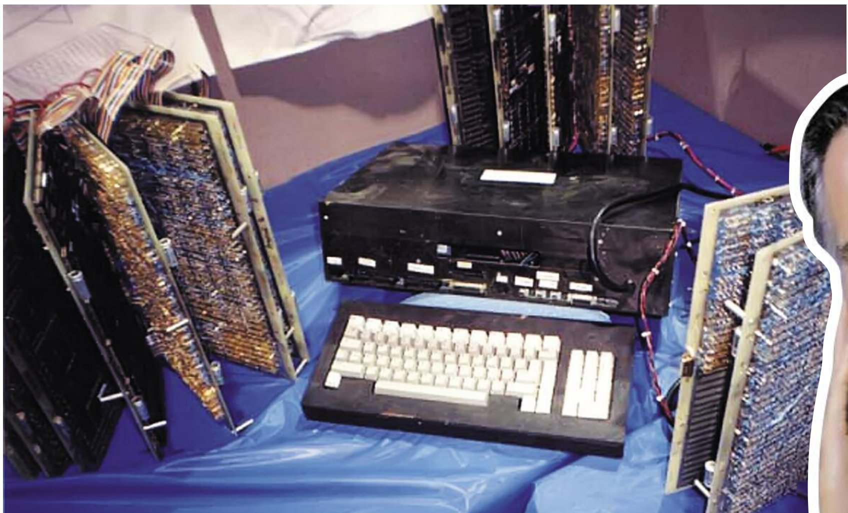
JM: – *Nagy dolgok, amik miatt szívesen dolgoztam az Amigával? Elsősorban mert megengedték, hogy a kutyámat magammal vihessem a munkahelyemre, és ez teljesen más atmoszférát adott az egésznek. Több volt mint barátság, ami összefűzött vele, a tény, hogy ott volt velünk, más embereknek is azt az érzést adta, hogy nem egyszerűen felbérelték őket a tudásuk miatt. Voltak srácok, akik lila szerelésben jöttek, vagy éppen rózsaszín nyuszis mamuszban. Dale Luck például úgy nézett ki mint valami utolsó otthontalan hippi a hosszú hajával. Egy dolog számított csak, az hogy a fejlesztőmunka remekül haladt.*

Nagyszámú, változatos érvek, indokok sorakoztak mindig az úton, melyek végül sorra kihulltak, mikor egymást „ütötték". A legkomolyabb konfliktus az eredeti tervezési irányt képviselő RJ Mical elképzelése volt a befektetők oldaláról, ami szerint a gép egy olcsó árkategóriájú videojáték lett volna. Ezzel élesen szembeszállt Dale Luck és Carl Sassenrath, akik biztosítani akarták a legnagyobb számítógépes bővítési lehetőségeket a jövő számára. Ez a harc a költségek körül sosem ért véget köztünk és a befektetők valamint a Commodore között egyaránt.

JM: – *Mindig különböző szintekre érsz minden nagyobb tervednél, mint például az Amiga esetében is. Van úgy, hogy azt gondolod: Ez remekül halad, minden rendben, jól lehet majd értékesíteni, aztán a dolgok változnak és nem akarsz mást csak kiszállni ebből az egészből!*

Az Amiga különleges szellemisége eredményezte azt, hogy az emberek fáradhatatlanul dolgoztak az egyes saját feladatokon, emlékezve rá, hogy a szoftver fejlesztése rendben halad, bár még nem volt egy grafikus chip sem, ami ténylegesen testet öltött volna. Carl Sassenrath is be lett vonva az operációs rendszer fejlesztésébe, és az interjúján elhangzott kérdésre, miszerint mit szeretne megtervezni, a válasza az volt, hogy nem mást, mint egy multitasking-ra képes operációs rendszert. Ebből született meg az Exec, ami az Amiga mint rendszer szívében helyezkedik el. Carl megőrizte szoros kapcsolódását a Commodore-ral, és kiemelt szerepe volt a CDTV tervezésekor. Hihetetlen, milyen háttérrel indult egy játékgép fejlesztése.

mint neveket rendelni a regiszterekhez és megmondani a szoftverfejlesztőknek, hogy ez vagy az milyen funkciót lát el. Ezt azután ők tudják szimulálni a szoftverükben. Ezt követően megépítettük a hardveres szimulációt, ún. „Bread board”-okat. Ezek mind NMOS process szerint készültek, amikre jellemző volt a messze nagyobb fogyasztás, ellentétben a korszerű CMOS rendszerekkel. Igazán meglepő volt számomra, hogy a Commodore nem tervezte újra a chip-eket a CMOS technológia szerint, ami a legnagyobb akadály volt és maradt a hordozható eszközök megjelentetése útjában. Persze amikor terveznünk kellett, a CMOS sokkal lassabb volt a NMOS-nál, és nem volt elég megbízható sem. Mostanra ez megváltozott, de miért használ a Commodore még mindig NMOS-t néhány IC-jéhez? A Hold And Modify (HAM) üzemmód egy utazás kapcsán merült fel, aminek célja repülőgép-szimulátorok működésének vizsgálata volt akció közben. Volt egy ötletem egy primitív Virtual Reality-jellegű lehetőségről. A lényege az volt, hogy megtartjuk a színárnyalat értéket és változtatjuk a fényerősséget mindössze 4 bit módosításával. Amikor RGB módokra váltottunk, úgy ítéltem meg, hogy ez a mód nem szükséges többé, és kértem a chip-tervező kollégát, vegye ki. Ő azt felelte, hogy vagy egy nagy lyuk marad az IC közepén, vagy három hónap kell neki az újratervezéshez, amit nem tudunk megcsinálni. Nem hittem volna, hogy bárki is később ezt használni akarja, megint nagyot tévedtem! A színpaletta kezelésben ez az opció egy újabb kiemelkedő tulajdonságot adott az Amigának.



Az első Amiga prototípus: Lorainne, a cégvezető felesége után





JM: *– Elkezdtem gondolkodni rajta, mit is akarunk tervezni. A kezdetektől egy, az Amiga 2000-hez hasonló számítógépet akartam, sok bővítő porttal drive-oknak, stb. Olvastam a blitter-ekről is, úgyhogy beszéltem Ron Nicholson barátommal, aki szintén érdeklődött a téma iránt aki aztán csatlakozott hozzánk. Rendszereztünk minden funkciót a blitter-hez. A vonalrajzoló funkció jóval később került bele, Dale Luck kérésére, aki az egyik szoftveres kolléga volt. Ez egyébként két héttel a CES show előtt történt, ahol a gép először került ismertetésre. Mondtam is neki, hogy ezt nem tudjuk megcsinálni, a chip-ek majdnem kész vannak, nincs bennük elég hely. Ő megmutatta, milyen regiszterek kellettek, könnyen beláttuk, hogy mégis megcsinálható, úgyhogy végül ez is megvalósult.*

A chip-ek tervezése három tervezőnek (Jay-t is beleértve, aki az Agnus-t fejlesztette) két évébe került. Ezalatt az idő alatt a folyamatosan bővülő szoftvercsapat az OS library-jain és egyéb fájljain dolgozott. Hihetetlenül nehéz feladatuk volt megalkotni a legfejlettebb, legradikálisabb házi számítógépet ami valójában nem is létezik, kivéve millió és még egy új ötletet egy nagy táblán, mindenféle diagramok mellett.

JM: *– Ha egyszer megvan a tervezési koncepció a chip-ekhez, minden amit tenned kell nem más,*

Az interjú

JM: *– A Commodore mindössze NTSC/PAL kimeneteket akart. Mi ragaszkodtunk az RGB kimenethez, de a monitorok igen drágák voltak abban az időben. Ezért is voltak az IBM-ek és Mac-ek monokróm kijelzős gépek. Erre is volt egy költség-hatékony megoldásom, amivel megspórolhattunk jó pár alkatrészt is, azonban ekkor történt, hogy a Commodore felvásárolt bennünket és a leáldozó videojáték piacról elmozdulhattunk a számítógépek világa felé, emiatt pedig a Commodore beleegyezett az RGB kimenet megtartásába.*

Képeket látva a korai Amigáról szinte lehetetlen elképzelni hogy az a kupac kábel és panel megfelelő módon lecsökkenthető egy Amiga 500 méretű számítógépre. Az első Agnus háromszor nyolc panelből állt, egyenként 250 chip-pel. Ugyanez ismétlődött a másik két custom chip esetében is, amik neve ekkor Daphne és Portia volt, majd Denise és Paula lett.

JM: *– Igazi rémálom volt üzemeltetni a rendszert, minden kapcsolódási pontot vigyázva, hogy üzembiztosak legyenek. Még mindig megvannak valahol. Egy csomó embert egyébként csak azért béreltünk fel, hogy a kémeket távol tartsuk az irodától. Minden, amit illetéktelen láthatott az volt, hogy itt egy cég joystick-okat gyárt. 1983-ban csináltunk egy alaplapot a „kenyereknek", elvittük a CES show-ra és mutattunk kisebb demókat kiválasztott embereknek, távol a nagyközönségtől. A show idején készült a pattogó labdás demó is, ami mindenkit ámulatba ejtett. Senki nem akarta elhinni, hogy ez a kábelköteg bezsúfolható lehet három IC-be. A dobbanó hang Bob Parasseau labdájának a hangja volt, amikor azt a garázsajtajához vágta. Egy Apple II-n lett digitalizálva majd az adat át lett „gyúrva" Amigás hangmintává. A CES igazán fontos állomás volt számunkra, mivel kezdtünk kifogyni a pénzből, másrészt a csapat morálját feldobta a sok pozitív visszajelzés. Még mindig kevés pénzünk volt és több új jelzálog segítségével tudtunk fizetőképesek maradni. Bámulatos milyen költsége van 15–20 ember fizetésének!"*

Miközben a projekt lassan révbe ért, az Amigának egyre nagyobb szüksége volt egy erős pénzügyi alapra, hogy a „labda tovább pattogjon". Végül Jay M. korábbi munkaadójához, az Atarihoz fordultak.

JM: *– Adtak nekünk 500 000 dollárt azzal a megkötéssel, hogy egy hónapon belül meg kell állapodnunk velük az Amiga chip-set jövőjéről, vagy visszafizetjük a pénzt, vagy övék minden jog. Ostoba dolog volt elfogadni, de nem volt más választásunk.*

Az Atari egy dollárt ajánlott részvényenként, de az Amigánál azt remélték, ennél többet is kaphatnak. Az ajánlatot visszautasították, de mivel az Atari tudott az Amiga nehéz helyzetéről, új ajánlatot adott, ezúttal már csak 85 centes részvényenkénti árral. A Commodore az utolsó pillanatban lépett közbe, hogy aztán elvigye a „díjat" ősi riválisa orra elől, 4 dollár 25 centes árat adva a részvényekért és összeállítva egy csapatot a Los Gatos-i irodában.

JM: *– Tramiel (az Atari elnöke) belesápadt, mikor rájött, nem teheti rá a kezét a chip-ekre, mivel az ő ötlete a pénzelésünket illetően végig az IC-k megszerzéséért zajlott volna, nem pedig az azokat fejlesztő emberekért. A Commodore ezzel szemben együtt akarta tartania a csapatot. Az Atari 400 és 800, amiket szintén én terveztem, remek gépek voltak a maguk idejében, de a dolgok változnak. Mikor látta, nem lesz az Atari tulajdona egyik chip sem, nem volt más lehetősége, mint tervezni egy gépet azok nélkül. Ez volt az Atari ST. Nem volt rossz gép ez sem, de hiányzott belőlük az az erő, amit az Amiga custom chip-jei jelentettek.*

MN: – Mesélnél valami olyat történetet, ami eddig nem volt ismert! Mi van a MIDI-vel, miért nem lett beépítve?

JM: *– Nos, a MIDI nem túlságosan eltérő a szabvány soros port-tól az Amigában, és hamarosan a gép megjelenése után valaki megjelentetett egy külön egységet, amely megadta az összes MIDI ki- és bemenetet, de a Commodore elutasította a gyártását ami igen komoly tévedés volt részükről, emellett egy komoly összeegyeztethetetlen problémaforrás volt köztünk. Ha van egy kis társaság, ami nagyszerű „third party" termékeket gyárt a gépedhez, érdeked, hogy támogasd. A Commodore régen mindent magának akart ellenszolgáltatás nélkül, de úgy gondolom, hogy változik. Remélem hogy változik.*

Az Amiga 1000 sokáig nem öltött még testet, miután a Commodore felvásárolta. Az elnöknek volt egy ötlete, a gép alá csúsztatható billentyűzetről, emiatt egy újabb áttervezés majdnem egy teljes évet vett igénybe. Minden készen állt, ekkor a Commodore eldöntötte, hogy nem kell 512K RAM.

JM: *– Egy 256K-s gépet akartak, mert az 512K-s túl drága volt. Azokban az időkben a memória igen drága volt, ezért mondtam, hogy ez nem lesz rendben, elrontja az egész architektúrát. Dave Needle dobta fel az ötletet,*

Akik létrehozták az Amigát. Nélkülük nem lenne Amiga 1000. Amigás körökben istenekként tartják számon őket. Igazuk van!



Ronald H. Nicholson Jr.
Korábban az Applenél dolgozott mielőtt az Amigához került. Később ő segített kialakítani a Nintendo 64 Reality Engine-jét.



RJ Mical
Szintén bábáskodott az Amiga születése felett mint szoftverfejlesztő mérnök. A grafikus könyvtár az Intuition fejlesztését bízták rá (az Amiga felhasználói felülete / ablakkezelő / menü). Miután a Commodore felvásárolta az Amigát elhagyta a céget. A mai napig sajnálja, hogy a Commodore a német A2000-et választotta az amerikai verzió helyett.



Jay Miner
Az Amiga atyja. Alapító tagja a Hi-Toro cégnek 1982-ben. Feltaláló. Elhagyta az Amiga Corp-ot azután, hogy azt megvásárolta a Commodore, majd kifejlesztette az Atari Lynx kézikonzolt. A korai pacemakerek tervezésében nagy szerepet vállalt. 1994 áprilisában hunyt el.



Carl Sassenrath
Az eredeti Amiga csapat alapító tagja. Ő felelős az Amiga EXEC-ért, és a későbbi CDXL videó formátumért. Manapság a Rebol szkriptnyelven dolgozik.



Dale Luck
Az első szoftverfejlesztő az Amigánál. A híres „Boing" demo-t ő készítette az 1984-es első bemutatóra.

hogy lehessen egy kártyával bővíteni a memóriát a gép elején, ami aztán működött is. Én pedig arra gondoltam, legyenek foglalatok az alaplapon, ahova a felhasználók tudnak chip-eket tenni.



CAOS? Nem! Ez az Amiga Workbench 1.0

Később kiderült, Jay véleménye volt helytálló, a gépnek legalább 512 KByte memóriára volt szüksége bármilyen értelmes felhasználásra emiatt ez volt a szállított konfiguráció például az Egyesült Királyságban. A Commodore „rövidlátó” magatartása a költség miatt további hat hónap Amiga-nélkülöző várakozást jelentett a világnak, miközben a RAM árak zuhanni kezdtek.

JM: *– Ezt az időt a szoftver/hardver dokumentáció javításával töltöttem, átnevezve regisztereket, hogy mélyebb jelentéstartalmuk legyen. Végül ezt azért kifizetődőnek éreztem.*

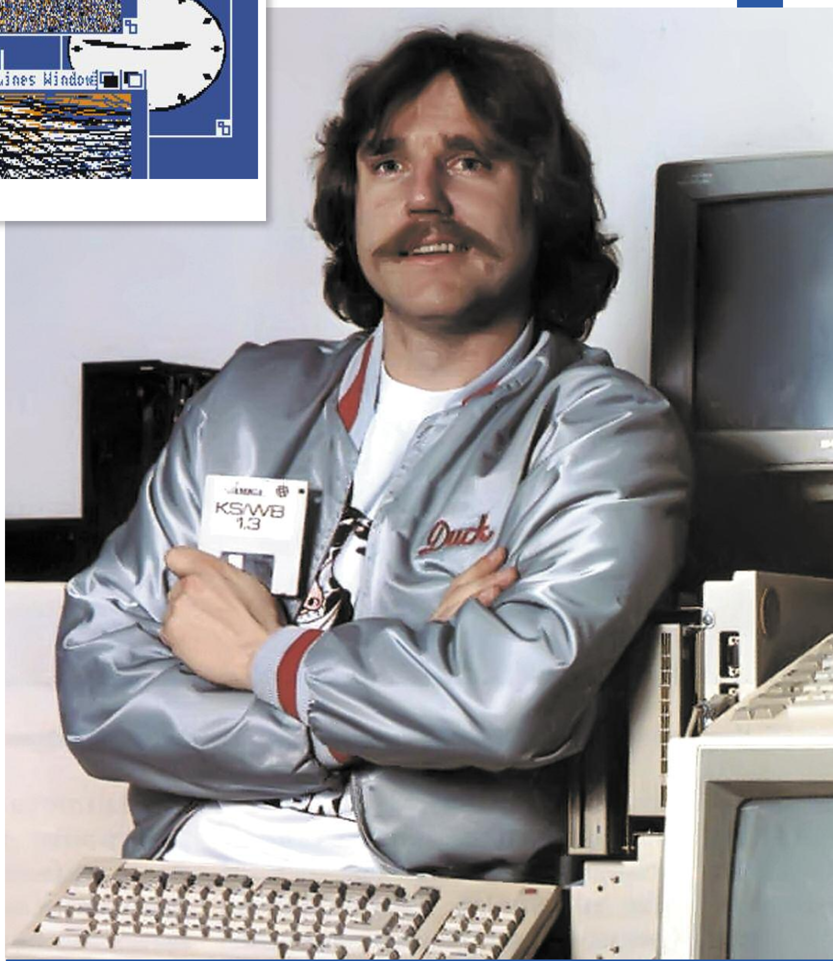
MN: – Mit lehet, mit érdemes tudni az Intuition-ről?

JM: *– RJ Mical szinte az egészet egymaga alkotta meg. Elvonult három hétre, egyszer bukkant csak fel, hogy Carl Sassenrath-tól kérdezzen a message port-okról. Valóban ennyi volt! Megírta az Intuition-t, majd nekifogott a GraphiCraft-nek, mivel senki más nem tudta volna azt jól megcsinálni. Emlékszem a Jarvik 7 szív animációra, engedélyt kért hogy megrajzolhassa, és az animáció gyakorlatilag nem volt más, mint a color-cycling, amit a szín regiszterek módosításával hozott létre. Egy egész sor gyönyörű pseudo-animáció készült ilyen módon. Így készült a pattogó labda rotáló mintázata is. Más rendszerek nem tudták alkalmazni ezt az elvet.*

Amikor minden szoftver elkészült, eljött az ideje az A1000 megjelentetésének.

JM: *– Rengeteg kompromisszumot kellett kötnünk, amit nem szerettem, de jobb volt, mit amilyen lehetett volna nélkülük, egy csomó dologban. Nem járhattuk a saját utunkat. A 256K memória volt az igazi probléma. A szoftveresek tudták ezt, de senki sem mert odaállni a Commodore elé ezt kiharcolni. Kifogásolták a bővítő port-ot, amire szükségünk volt a gép oldalán. Ez az egyezségünk véglegesítése előtt volt, úgyhogy közel jártunk ahhoz, hogy süllyesztőbe kerüljön minden. Amikor a gép megjelent, veszteséges volt. Nagyszámú dealer-i és fejlesztői támogatás kell, így a társaságunk nagy része erre állt rá. Fel akartunk venni úgy 11–12 embert a bővülésünkhöz, de a Commodore nem engedélyezte, sőt meg is kellett válnunk néhány kollégától. Próbáltuk rábeszélni a C=-t egy gép építésére vertikális belső bővítő slot-okkal, végül megjelent az A2000, de nem voltak igazán partnerek ehhez azokban az időkben.*

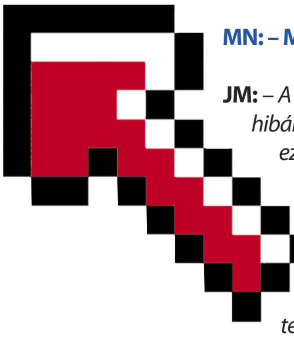

Andy Warhol és Debbie Harry munkáihoz használta az A1000-et



Dale Luck az A1000-es és egy Kickstart 1.3-as lemez társaságában pózol

Az Amiga megjelenése után a munka folytatódott ugyan Los Gatos-ban, de a tervezőcsapat napjai már meg voltak számlálva.

JM: *– Igazán örültem látva azt, hogy a Commodore az Amiga 2000 irányába mozdul. Ez volt az első Amiga amit igazán a saját igényeire szabhat bárki, és ez volt az egyik oka a korai Apple-k sikerének is. Ezután horizontális slot-okat akartunk, mint az A3000-nél, mivel ezeket egyszerűbb hűteni és védeni. Erre volt tervünk, de ugyanakkor az A2000 megjött Németországból és mi azt az utat követtük. Meg akartuk csinálni az AutoConfig-ot a slot-okhoz, de a Commodore nem igazán lelkesedett az 50 cent-es többletköltség miatt, úgyhogy ez komoly harchoz vezetett. A divízió vezetőnk a Commodore-tól érkező Rick Geiger volt. Jól ment neki a hátvéd-szerep, hogy védjen minket az anyacéggel szemben. Sajnos olyanok is voltak, akik jó érzékkel kitalálták, mit tervezünk a háttérben, és nemet mondtak minden alkalommal a felvetéseinkre vagy kéréseinkre. Néha Rick próbált védeni bennünket, megígérve dolgokat a Commodore-nak, amit ők nagyon szerettek volna, például az MS-DOS kompatibilitást. Néhány cég ígérgetett szoftveres megoldásokat, amik aztán sosem működtek. Ő egyébként zsidó volt, mindig viselt vicces sapkákat - kalapokat is. Ez nem probléma nekem, rózsaszín papucsot is viselhet, ha a munkáját elvégzi. Mindegy, megígérte a DOS kompatibilitást egy kis kártyával, hogy legyen IBM interface a gépben. Egyedül dolgozott, teltek a hetek anélkül hogy bármivel előállt volna és végül ez vezetett a bukásához. Megígérte hogy megcsinálja, de sosem közeledtek a határidők, mindig még néhány hetet kért. A Commodore elkezdte hirdetni a működésképtelen kártyát, úgyhogy ő, és a társfejlesztője végül el lett bocsátva. Innen indul a Los Gatos-i csapat széthullása. Eddig senkinek nem beszéltem erről, hiszen túl személyes volt, de nem emlékszem a fejlesztőmérnök nevére, szóval már nem annyira számít. Ez is azt mutatja, hogy a kollégák kell, hogy lássák egymás munkáját, hogy biztosak lehessünk benne, a dolgok jó irányba haladnak.*



MN: – Mennyire lehet fontos a PC-vel való kompatibilitás?

JM: – *A SideCar Németországban készült, de tele volt szoftveres hibákkal, amit a Los Gatos-i csapat segített megoldani. Mindezt még az A2000 előtt. Vicces, de én sosem éreztem igazán fontosnak a kompatibilitást az Amigának. Mindig azt mondtam a Commodore-nak: Hé, mi mások vagyunk. Próbáljátok kihasználni ennek az előnyeit, ne hasonlítani akarjatok másokhoz. Csinálhatunk parancsokat, utasításokat hasonlóvá, mint az övék. Lehet tendencia, hogy mikor új szoftvert írsz eltérsz nevekkel és funkciókkal, de ez nem igazán szükséges. Jobb munkát végezhetünk, mint az MS-DOS, aminek elégnek kell lennie az Amiga felsőbbrendű operációs rendszerével és szín/felbontás képességeivel ahhoz, hogy elég nagyot harapjon ki az IBM-ből. Ehhez képest tovább ígérgették a kompatibilitást, amit végül is nem szállítottak, ez a legrosszabb ami történhetett.*

Ezután a Commodore vissza akarta vinni Keletre a tervezőcsapatot, majd a Los Gatos-i divíziót nem meglepő módon be is zárták, Jay pedig elhagyta a céget. Ezzel kapcsolatban is van persze számtalan kevésbé ismert momentum, amit lehetne hosszasan sorolni.

JM: – *A mérnökség vezetője, Bill Sydnes ki lett rúgva. Ő tervezte a PC Junior-t, ami csúfosat bukott, egyike volt az IBM nagy tévedéseinek és lehetőséget adott az Amigának – ezt azután a Commodore nem tudta kiaknázni. Egy kis versengésre utaló hirdetéssorozat messzire vezethetett volna.*

MN: – Mi a helyzet az Amiga kezelésével, irányításával az elmúlt éveket illetően? Zavaró, hogy tízszer több pc van értékesítve, használva, mint amennyi Amiga?

JM: – *Igen, ez valóban zavar. Nincs többé pénzügyi kapcsolatom a Commodore-ral, úgyhogy nem látom az értékesítési adatokat. Ettől persze a dolgok alakulhatnának másképp. Még mindig atyjaként tekintem magam az Amigának, sokkal inkább, mint bármelyik Atarinak. Ami frusztrál, az az, hogy sok ember elmellőz valami igazán különlegeset, ami jelen van az Amigában. Mesélnek nekem az IBM-ekről, meg a csodálatos Mac-ekről, de nem veszik észre, mi az ami hiányzik.*



MN: – A Toaster egy rendkívül „ütős" termék.

JM: – *Ez egy csodálatos eszköz. A Commodore ezzel is nagyot tévedett, amikor nem bátorította az első időszakában és kinyerhette volna az igazi technikai előnyt belőle. Én nem is terveztem ilyesmit a fejlesztési időszakban annak idején. TV-kép manipuláció nem volt jellemző akkoriban. Genlock-áramkört, jelszinkronizálást betettünk az első fejlesztésekbe, ezeket nagyra értékeltük. Elképzelésem sem volt róla, hogy egy Toaster-minőségű rendszer egyszer elérhető lehet.*

MN: – Mit szeretne látni a jövőben?

JM: – *Szeretném, ha a Commodore felhasználna valamilyen 24 bit-es kártyát például a GVP-től vagy DMI-től, és szabványosítaná. Az Amigának nagy szüksége van egy egységes 24 bites nagyfelbontású módokból álló rendszerre. A DMI által készített JPEG kártya szintén nagyszerű termék, aminek jelen kellene lennie minden High-End Amigában. Mindig várnak (a Commodore-nál) míg valaki más szabványt teremt, és ahhoz próbálnak valamit hozzátenni, mialatt mások egy nagy rakás pénzt is keresnek – csak nézd meg a GVP-t. Gerard Bucas a mérnökség vezetője volt, nem csinált olyasmit amit a Commodore akart, hát kilépett. Látott rá esélyt hogy egy kis pénzt csináljon, most nézd meg a GVP-t. A Commodore-ral versenyez méretében és forgalmában. A következő generációs Amigának szüksége lesz valós idejű JPEG konverterre és 24 bit-es grafikára, hogy megőrizze a pozícióját. Összetalálkoztam Lou Eggibrecht-tel, az új mérnökség-vezetővel, tíz percet ha beszélhettünk, de elégedett voltam. Megígérte hogy ellátogat hozzám vacsorára és beszélünk az Amigáról. Kérdeztem tőle a jövőbeni tervekről, a chiptervezés irányáról és azokat a válaszokat kaptam, amire vártam. Nagyfelbontású módok, új architektúra, versenyképesség. Nagyon meggyőző volt a véleménye a jelenlegi architektúrát illetően. Szívesen dolgoznék vele mint konzultáns, bár nem tudom, mit is tudnék hozzátenni a tervezéshez.*

MN: – Hogyan vélekedik az A4000-ről?

JM: – *Tudja, a mai napon kaptam egyet tőlük a show-n, az első alkalom, hogy kaptam bármit is! IDE vezérlőt tenni az alaplapra borzasztó nagy hiba volt. Minden korábbi Amiga élvezhette a SCSI nyújtotta előnyöket. Ettől függetlenül nagyon piszkálta a fantáziám a gép. Az utóbbi néhány napban azt tervezgettem, hogyan vehetnék egyet anélkül, hogy megtudná a feleségem. Jelenleg két A2000-esem van, amik remekül megoldják a BBS-t, amit csinálok. Fejlesztették a chip set-et, 256 színt tud 8 bitplane-nel. A több szín és a nagyobb felbontás igazán gyors. Az átjárhatóság az MS-DOS felé a CrossDOS-szal jópofa dolog, de nem vagyok boldog a SCSI miatt, és hogy nem lett a rendszer része a 16 bit-es hang, de Lou Eggebrecht állítja, hogy ez hamarosan megvalósul. Ugyanígy csalódott vagyok amiért nem használták ki a 040-es memóriakezelő képességét sem. A 3.0-ás rendszer nagyon jól néz ki a datatype-okkal és a számos egyéb remek újításával.* ***Kinek kell MS-DOS és Windows?***

MN: – És mi a véleménye a CDTV-ről?

JM: – *A CDTV egy igazán remek ötlet, de a szoftvernek is megfelelőnek kell lennie. Elképzelhetetlennak tartom egy enciklopédia vagy a Biblia olvasását egy televízió képernyőjén, vagy bármi máson, ami nem hasonlítható egy tűéles RGB monitorhoz. Mint kisköltségvetésű szórakoztató rendszer, ez egy életképes hosszú távú project. Remélem a Commodore nem dobja el a labdát, ha induláskor a dolgok nem alakulnak annyira jól.*

MN: – Mik az Ön legkedveltebb termékei?

JM: – *Szeretem a BBS szoftvert, amin most dolgozom. Az ADPro szintén fantasztikus program. A Scala-t is láttam, szeretnék jobban belemélyedni, a felhasználói felülete nagyon meggyőző. Van egy GVP 030-as turbókártyám, hihetetlen a sebessége. A merevlemez a 32 bites kártyán szintén nagyon gyors, szinte mint egy új gép.*

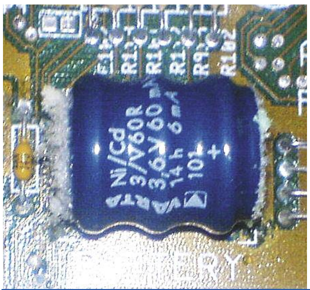
Végezetül: Beszélgetni Jay Miner-rel az egyik legnagyszerűbb élmény, amiben egy Amiga tulajdonosnak része lehet. Ő valóban az Amiga atyja, és a szenvedélye a gépért egyértelműen látszik. Könnyű megérteni a frusztráltságát, hiszen látható, hogy a dolgok nem pontosan úgy alakulnak, ahogy ő akarta, és a gép igazi teljesítménye még nincs kiaknázva, nyolc évvel az indulás után. Csodálatos dolog az, hogy még mindig piacon van a gép és versenyez az értékesítés területén a PC és Mac piacával. Az is látszik, hogy az Amiga rendelkezett az egyik leginnovatívabb tervezőcsapattal, ami valaha összeállt. Könnyű végiggondolni, hova fejlődhetett volna a géptípus napjainkig ha ez a csapat együtt is marad. Ami miatt azonban az eredeti csapat már sosem lehet a régi, a Commodore és az Amiga utolsó időszakában Jay Miner hosszú betegség után elhunyt. A láng, amit gyújtott, örökké égni fog.

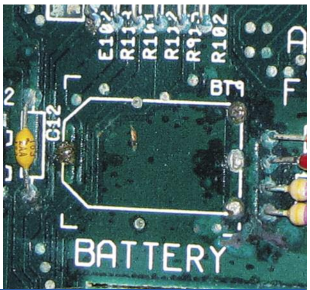


Amiga 500 Plus alaplapi akkumulátor cseréje

Bizonyára sok géptulajdonosban felmerül az ötlet, hogy mi mindent lehet bütykölni a pakkon, hogy még jobban kiszolgálja igényeinket, vagy egyszerűen csak gondos tulajként jó lenne bebiztosítani magunkat, hogy a masina még hosszú-hosszú éveken át hűségesen szolgál bennünket.

Elsőként egy igen érzékeny kérdést, az óra akkumulátort vizsgáljuk meg. Az ok igen egyszerű, ha nem az a bizonyos alkatrész lenne a legtöbb Amigában amelyik, úgy nyugodtan ülhetnénk a babérjainkon, kevés esély mutatkozna arra, hogy a működőképesség döntő mértékben sérülne.
Ezennel tehát hadd mutassam be minden kedves érdeklődőnek Őt, azt a bizonyos akkut, ami garantáltan okoz boszszúságot, álmatlan éjszakákat és nem kevés fejtörést:
– *Jó-jó, de miért olyan nagy dolog ez?* – teheti fel a kérdést bárki, aki nem találkozott még például azzal a problémával, hogy mit kezdjen pld. egy távirányítóval, amiben túl sokat pihentek lemerült elemek.
A fentebb is látható akksikra jellemző, hogy élettartamuk meglehetősen rövid, mely pillanat közeledtével elkezd szivárogni belőlük a sav. Ez pedig igencsak maró hatású. Ha nem kerülnek ki a panelből a lehető leghamarabb, úgy végzetes csapást mérhetnek a környezetükben található egyéb alkatrészekre, és ami roszszabb, a panel áramköri szálaira is. A negatív peldaként szemléltetésre került lap egyébként gyakorlatilag elhalálozott. Enyhén szólva nem gazdaságos megjavítani, arról nem is beszélve, micsoda „hack”-hegy lenne belőle, az eredmény üzembiztonságára pedig nincs garancia. Amiért fontos, hogy ezzel a kérdéssel foglalkozzunk, az az, hogy elég sok Amiga modell rendelkezik alaplapi akkumulátorral, vagy bővítőkártyával, amin van óra IC (ennek az életben tartásához kell az akkumulátor). Az Amiga 500+ mellett, amelyről nekem is volt sajnos lehetőségem fotózni, érintett minden high-end Amiga, nevezetesen a 2-, 3- és 4000-es gépek, illetve változataik. Mivel a legfiatalabb gépek is cirka 16 évesek, így amennyiben ez a kérdés eddig nem volt piszkálva egyegy gép esetén, a következmények beláthatatlanok. Persze van meg megoldás, nem is egy. Első lépésként célszerű ellenőrizni egyszerű szemrevételezéssel, milyen állapotban van az akku, és a környéke. A képeken látható A500+ lapjának egy kb.10×10 cm-es része sérült, de volt kristályosodás távolabbi részeken is, IC-lábakon. A Gary IC kiszedésekor egyébként olyan szintű károsodást lehetett látni, hogy a foglalat gyakorlatilag porrá hullott, bár maga az IC szerencsére nem sérült.

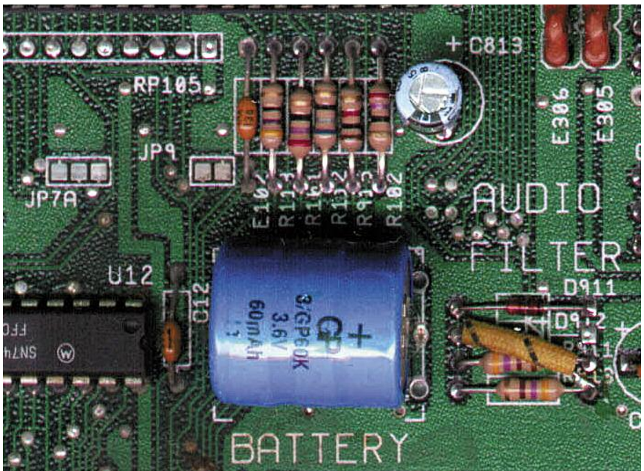




A kifolyt akkumulátor (balra) kárt okozhat az alaplapban (jobbra)

Az eredeti gyári akku 3,6V-os, és 100 mA-es, ezt kell kiváltani friss cseredarabbal. Erre két megoldás adható, a panelek furatozása a legtöbb Amiga lapon univerzális, azaz beszerelhető 1+1 és 1+2 lábú változat is. Ugyanennek a sokoldalúságnak hála, használhatunk gombelemet is, akkor a foglalatot kell beforrasztanunk és abban cserélhetjük a jóval hosszabb élettartamú és üzembiztos, szivárgásmentes elemeket minden későbbi komolyabb szerelést kikerülve. Ez esetben egy további módosítás is szükséges, de az is könnyedén elvégezhető.
Nem utolsó sorban az is megoldás lehet, hogy a lap eredetihez közelítő állapotának fenntartása érdekében ismét hordó akksit használunk ugyan, de beforrasztás helyett foglalatokat használunk, így később könnyedén cserélhetővé tehető az elfáradt darab.
A szerelésről magáról nem sok szót ejtenék, értelemszerűen csak megfelelő szerszámok, (csavarhúzó, nem akármilyen heggyel, forrasztópáka, és ón, emellett ónszippantó, esetlegesen fluxer toll) elengedhetetlenek a sikerhez. Amennyiben persze igazán profik akarunk lenni, és a sérült rézszálakat is ki akarjuk javítani, patyolat-rendet lehet elérni a javításnál a szálkorrekció után némi lakkbevonattal. Végezetül több dolgot nem árt tisztázni. Először is, ha ez az a bizonyos első alkalom, hogy valaki pákát ragad, akkor amellett, hogy kellően körültekintő, melyik végét is ragadja meg, jól teszi, ha döglött (pl. pécés) paneleken gyakorlatozik. Rutin híján több kárt lehet okozni, mint hasznot. Másodsorban pedig mint minden módosítást, ezt is mindenki saját felelősségére végzi.

Reynolds



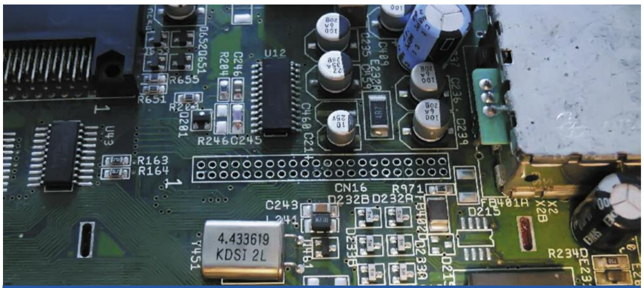
Az akkucsere után az A500 Plus is jobban érzi majd magát



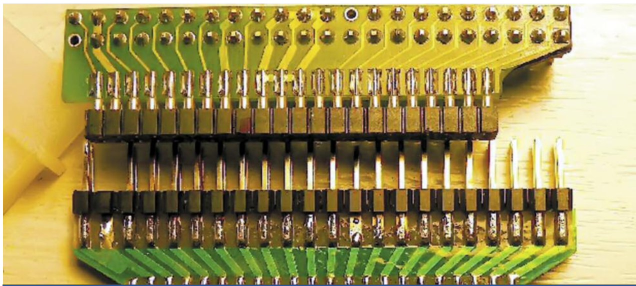
A feltámasztás, avagy „Kelj fel és járj!”

Az utóbbi időben már-már azt éreztem, nem is vagyok igazi amigás (bármit jelentsen is), mivel olyan régóta csak nextgen géppel, rendszerrel foglalkoztam. Nem is értettem már miért a kiölhetetlen vonzódás sokakban továbbra is a classic gépek iránt.

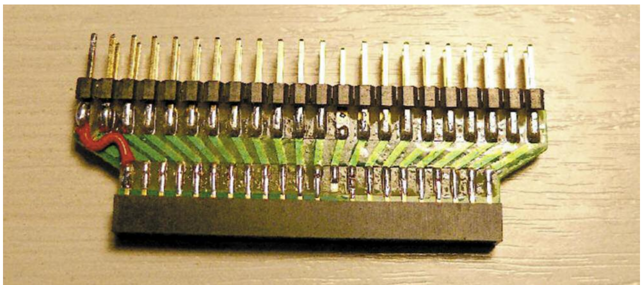
Az AmigaOne megérkezésével korábbi gépemet félretoltam, csaknem elfeledtem. A maga nemében pedig figyelemreméltó darab volt. AGA, 060/50, SCSI, PicassoII, LAN, szóval egész használható darab. Történt aztán, hogy az idő, vagy a hanyagoltság okán többé nem indult már el. Bár sosem tettem le róla, hogy hibáját orvosoljam, eddig nem került sor az öreg hölgyre. Lássuk hát milyen problémákat sikerült elhárítani ezúttal! A kiindulási pont és egyben probléma egy Micronik A1200 torony ház volt. Ennek műanyag felépítése számos kívánnivalót hagy maga után, tekintve hogy a benne elhelyezett bus-board és turbókártya számos érzékeny csatlakozón keresztül kapcsolódik az alaplaphoz. Az első cél a ház cseréje volt, amit méretigénye miatt összetákolva sikerült megoldani. A következő gondot a BSZ féle bufferelt 2-IDE adapter elhelyezése okozta, ami a Micronic bus-board alatt helyezkedett el. Az IDE kábelek a legnagyobb jóindulattal is olyannyira feszítették az adaptert, hogy az üzemszerűen ferdén állt magasabb felén az alaplapi IDE csatlakozón, másik felén az alaplapra feszülve. Ez a megoldás korábban sem tetszett, de évekig gond nélkül üzemelt. Most azonban valószínűleg a IDE aljzatot ért feszítés és a még előtte használt NYÁK lappal helyettesített 2,5-3,5 IDE átalakító igénybevétele miatt az alaplapi tüskesor néhány foga egyszerűen kihullott. A tüskesor beszerzése nem jelentett akadályt, azonban kettő kellett belőle, mert amit kaptam az csak 40 pólusú volt, ám a 2,5 IDE alaplapi oldalán 44 érintkezőre van szükség, mivel a tápot is innen kapja az IDE adapter. A kiforrasztás is problémamentes, nincsen két kiló réz a NYÁK belsejében, ami elvezetné a hőt. Az IDE adapter az A1200 eredeti házához készült, ahol a merevlemez beépítőkeretének helyén remekül el is fért, azonban esetünkben nem szerencsés beerőszakolni a bus-board alá. A függőleges elrendezéshez azonban meg kell szabadulni a derékszögű elforgatást végző csatlakozó és paneldarabtól. Csak elismerően szólhatok a megoldásról, hogy ez a derékszögű toldalék egyszerűen eltávolítható az adapterről. Helyette azonban szükség lesz egy másik 2,5–3,5 IDE átalakítóra. Némi keresgélés után egy webáruházból sikerült rendelnem olyant ami a két csatlakozót egymásra ültetve, ezzel függőleges kiemelést megvalósítva oldja meg a feladatot. Az átalakítóval most már vagy huszadszor összerakott gép azonban nem látta a merevlemezt. Azt már megszokhattuk, hogy a mainstream IT ipar lazán kezeli a szabványokat. Nem volt ez másképp esetemben sem. A 2,5 IDE csatlakozó két 5V-os tápfeszültséget biztosít. Külön a merevlemez logikai áramköreinek és külön a motornak. Remek átalakítónk a két tápot egyszerűen összeköti, egy ponton kivezeti, a másik kivezetés tüskéit pedig nemes egyszerűséggel mellőzi.



Az eltavolított IDE csatalkozósor furatai, jön az új tüskesor



A két csatlakozó közötti különbségek szembeötlőek



Az adapter az apró módosítás után



Az átalakító a helyére került, várja az IDE egységeket

State of the Art IDE adapterünknek ez nem játszik, úgyhogy pótolnunk kell a hiányzó tüskéket („Bontsd a pécét, ne síránkozz...”), valamint a két 5V-os vonalat szét kell választani. Az így meghegesztett átalakító már megfelelő és a gép valóban be is bootolt úgy, ahogy évekkel korábban. Azt már említettem, hogy ez páratlan élmény volt számomra, úgyhogy ezúton is bíztatok mindenkit aki valahol a pince mélyén őrzi egykori kedvencét, hogy ássa elő és kapcsolja be, mert nem bánja meg...

Lázi



Egy Amiga 600 újjászületése

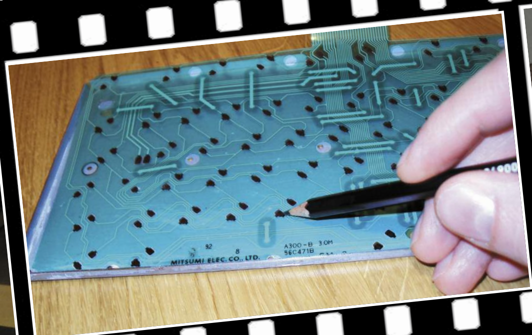


Sokan vagyun Classic Amiga rajongók, akik nem tudjuk tétlenül nézni, hogy kedvenceink ne a megfelelő állapotban és minőségben trónoljanak asztalainkon várva, hogy használatba vegyük őket időnk engedtével. Ezeknek az „öreglányoknak" kijár a megfelelő gondoskodás, hogy minél tovább szolgálhassa gazdáját, esetleg a család legkisebb tagjait, hiszen apáról fiúra (esetenként lányra) száll egy-egy Amiga.

Hosszas mérlegelés után megvásároltam az egyik internetes aukciós portálon, egy Amiga 600-as gépet, amit az eladó gyűjtői darabként hirdetett. Egyetlen hibája volt a leírás szerint a Caps Lock-ból hiányzott a rugó (ami nem is olyan nagy gikszer, volt 2 darab 500-as gépem (egyik darabokban) nagy bőszen veszek ki egy rugót az egyik billencsből – gondoltam én naivan. De még csak ez volt a kezdet…
A gépet miután szétszedtem láttam csak, hogy milyen és mennyi bug húzódik meg a drágaságban…
A floppy meghajtón rozsdafoltok, az 1 megabájtos memória kártya szinten rozsdafoltos, az RF modulátor „kockán" korrózió nyomok. A billentyűzet nem működik, csak a reset-elni tudtam, meg még a Space bill. és néhány betű reagált a leütésre, az ESC bill beragad, és vagy működik, vagy nem… A ház szétfeszegetve csavarhúzóval (mély bevésések, hasítások) az összes pattanó fül letörve, a váz lóg a levegőben (mert a csavarok nem tartották meg, mert letördelték mindet). A floppyolvasó nehezen adja ki a lemezt, mert elakad a felsőházban.
Szép kilátások! Mindegy mély levegőt vettem, és neki álltam a gép rendbetételének…
1. lépés: A visszataszító rozsdafoltok eltűntetésével kezdtem a munkát. Rozsdamaró és ecset segítségével az RF-modulátor fedelén és a gép egyéb pontjain lévő rozsda lemaratása, ledörzsölése volt az első dolgom. A gép párás helyen lehetett. Természetesen szó sem lehet gyűjtői példányról...
2. lépés: A billentyűzetet próbáltam életre lehelni (szétszedtem, kitakarítottam) talán dekagrammban mérhető mennyiségű finom por szerű homok volt a billentyűzet fólia felületén. Ha már ennyire belelendültem akkor egy nagy billentyűzet és ház fehérítésbe is belevágtam… Vettem fodrászkellék boltban 2 üveg tömény h_2o_2-t (hidrogén peroxid), benzinkúton desztillált vizet és ezzel kezdetét is vette a fehéredés.
4–5 napig áztattam a két folyadék keverékében a házat és a gombokat. Komoly eredményeket sikerült elérnem. Bátran ajánlom másoknak is, de ezt is csak szabadban, mert a h_2o_2, erőszakos és aktív vegyület, azonnal reakcióba lép szilárd anyagokkal. Összeszereltem a billentyűzetet, ugyanúgy nem működött. Ötleteket kaptam Mohican-tól, dh1-től és tassika-tól, és a létező legvékonyabb 9B-s grafitceruzával megsatíroztam a csatlakozó pontokat a fólián… hatástalan volt. Végül vettem az e-bay-en egy billentyűzetet, ami remekül működik, így a billentyűzet bug, végül egy huszárvágással megoldódott.
3. lépés: A lemez kiadással kapcsolatos nehézség, és az ESC billentyű beragadása (de már működött hiszen két billentyűzetnyi alkatrészem volt már akkor), még nem oldódott meg. A lemez kiadásakor fellépő elakadást, a floppy-drive kilazult csavarjai okozták. Az ESC billentyű blokkoltságát, pedig a szétgyalázott műanyagház. Ennek a felső részéből is ki lett törve a fül, és az egész klaviatúra könnyeden lejtett picit… Ezen deformációk miatt a mozgó alkatrészek szorultak, nem megfelelően működtek, idegesítővé vált a gép használata. Sajnos igazán jó megoldás nem kínálozott a javításra, de erről később.
4. lépés: A trapdoor (az alsó bővítőport takarólemeze) sem volt meg, azt is vettem egyet az ebay-en hozzá.
5. lépés: Végül tovább már nem bírva, és véglegesen megunva már az örökös ESC gomb elakadást, elszántam magam, és sikerült vásárolnom egy igazán szép állapotú házat, ami nincsen széttörve és szakszerűtlenül szétfeszegetve.
Most már mondhatom azt, hogy egyben van a gépem, stabil és szépen működik. A pótalkatréeszek segítségével, a tisztítási munkálatokkal újra régi fényében tündököl az A600-as. Ahogy azt megérdemli! Jelenleg CF kártyát szerelek bele, HDD-ként, hogy még több játékot esetleg demót vagy zenét még gyorsabban, és még nagyobb mennyiségben tudjak használni és élvezni…
Levi





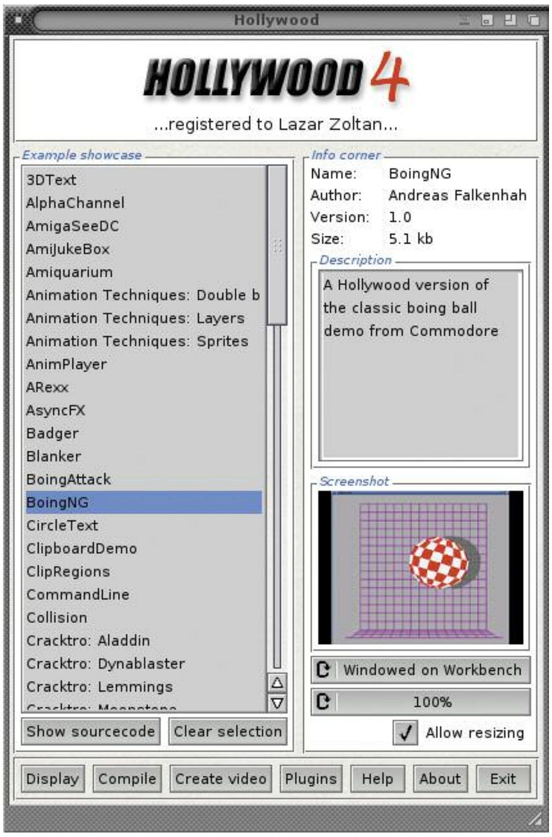




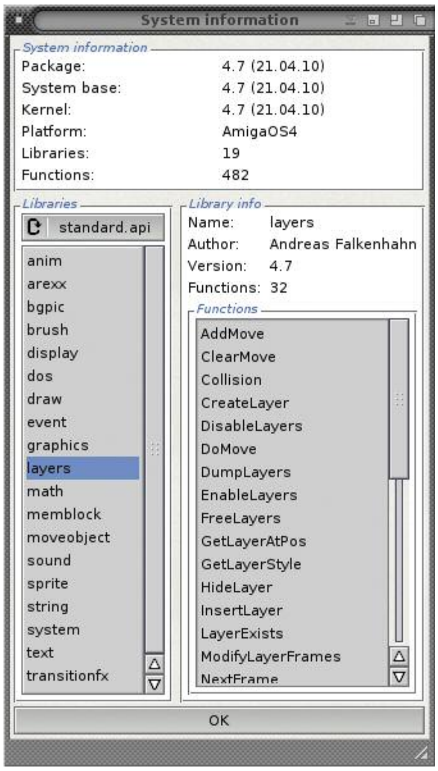
Hollywood és Designer

Egyre több helyen tűnik fel a neve ennek a két alkalmazásnak a hírektől, fórum bejegyzéseken át az Aminetre feltöltött alkotások leírásaiban. Bár az Airsoft Softwair programjai közel évtizedes múltra tekintenek vissza mégis sokan bizonytalanok abban mire is és hogyan használhatóak.

Hogy eloszlassuk ezen homályt, bemutatjuk a multimédia alkotótábor nélkülözhetetlen eszközeit: *Hollywood és Designer.*
A történet ott kezdődik, ahol a nagysikerű Scala programok elhagyják az Amiga platformot, ahol úgy tűnt, a Commodore-al az Amigák operációs rendszerét is elnyeli a feledés homálya.
Ma már tudjuk, hogy ez utóbbi egy igen szívós fajta, de azt nem tudjuk pontosan, hogy megfordult-e ez Andreas Falkenhahn fejében amikor ott fészket vert egy makacs gondolat. Haladó gondolat volt ez, hiszen arra épült, hogy az új Amigáknak is szükségük van Scala-ra, sőt Amos-ra is.
A Scala ugye megmutatta a világnak a szöveg, kép, hang és az animáció legmodernebb elegyét, megingathatatlan bizonyítékul az *„Only Amiga Makes It Possible!”* szlogenre. Az Amos ugyanakkor az Amiga különleges lehetőségeit és a programozás élményét vitte olyan közelségbe, ami már öt éves kortól a sikerélmények bővízű forrását biztosította a vele kapcsolatba kerülőknek.
Ezek a méltán becses programok úgy vonzották az Amigához az új felhasználókat, mint a piros sportkocsik bőrülése a gyengébbik nemet. Sajnos azonban az Amiga hardverével gyengéd kapcsolatot ápoló programok nem készültek fel a mellékvágányokon továbbközlekedő Amigások kiszolgálására. A fejlődés kényszerű lehetőségeibe kapaszkodva a natív screen-eket pc grafikus kártyák váltották fel, a hangok már nem kerülhették meg az AHI mélységes bugyrait, de gyakran még a processzor szentélye is gyalázatot szenvedett (CGX, P96, Amithlon, AROS, MOS, OS4).
Mindezek nyomán a cél egy olyan rendszer felépítése lett, amely minden létező – az Amigához köthető – rendszeren használható. Ezt a célt a nemrég megjelent legújabb verziójú Hollywood jóval meg is haladta.
Az alkalmazásfejlesztés módja sokat változott a számítógépek feltűnése óta. A gépi kódot váltotta az assembly szép de elméleti ismereteket igénylő nyelve. A magasszintű programozási nyelvek egy része elindult az egyszerűség és hatékonyság legmagasabb foka felé, közben természetesen beáldozva számos helyen a rugalmasságot. Végül eljutottunk a „programfolyamatok interaktív betanításához”, ahol néhány alkalmazásfajtát már sablonok segítségével bárki létrehozhat. Ennek a létrának a legfelsőbb fokaira állhatunk fel a Hollywood és a Designer segítségével.



2. kép GUI a parancssorhoz MUI-ban

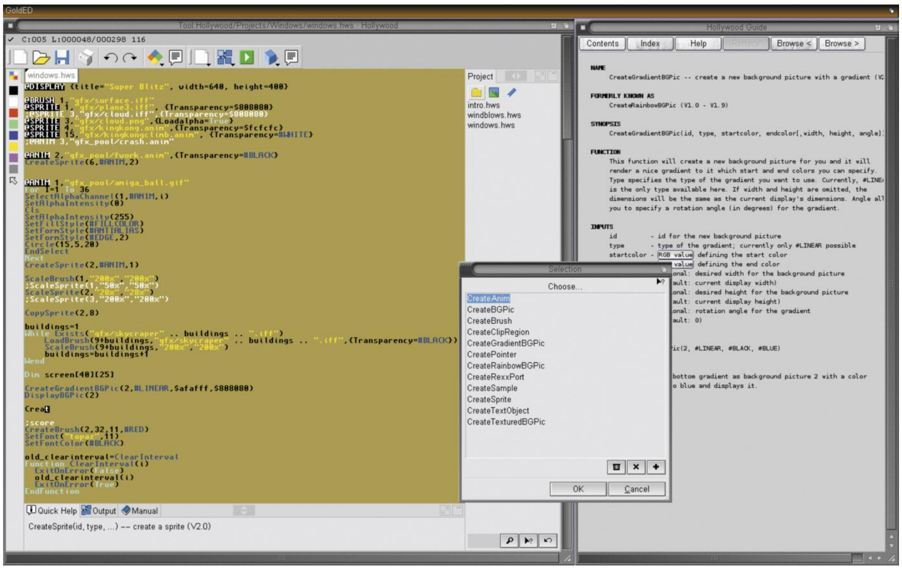


1. kép A 19 könyvtárnyi elérhető funkció

A fejlesztő által MAL-nak (Multimedia Application Layer) becézett Hollywood olyan grafikai, hang és fájlkezelő funkciókat tartalmaz, melyek segítségével a prezentációktól a játékprogramokon át információs terminálokig, a felhasználói programok területét is beleértve lehetővé teszi önálló alkalmazások elkészítését. A legizgalmasabb dolog azonban kétségkívül annak a lehetősége, hogy ezen programjainkat szinte valamennyi desktop operációs rendszeren futtathatjuk. Habár más rendszereken léteznek hatékonyabb, komolyabb, korszerűbb eszközök, az egyszerű alkalmazások gyors fejlesztésére, azt, hogy programunk szinte változtatás nélkül valamennyi grafikus kártyával ellátott Amigán is működjön, csak a Hollywood teszi lehetővé!
Nos igen, mivel mindennek ára van, a rendszerkövetelmények minimuma a 3.0 KickStart, a 68020 processzor és egy CGX, vagy P96 rendszerrel együttműködő grafikus kártya. Ott azonban, ahol a felhasználó „rendszerkövetelménye” ilyen alacsony, a gépre többletfeladatok hárulnak, ami az ajánlott követelményeket jelentősen megemeli. Éppen ezért a Hollywood használatát kizárólag új generációs Amigákon tartom elfogadhatónak, hiszen a több platform által megkövetelt mai „közös minimum” itt jut elegendő teljesítményhez.

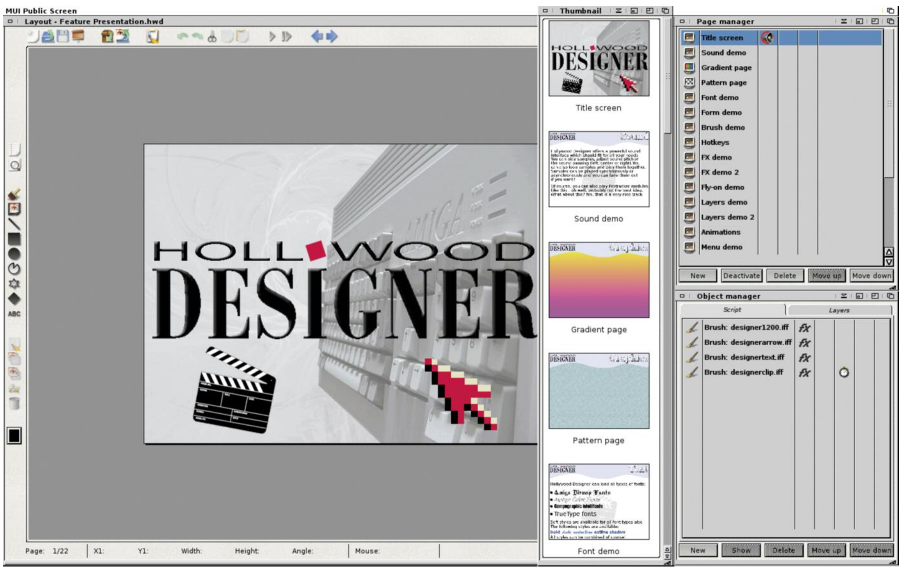
Hollywood

A rendszer lelkét jelentő programcsomag magja tulajdonképpen egy parancssorból elérhető interpreter és linker. Az interpreter a rábízott „forráskódot" (szkriptet) azonnal, minden köztes művelet nélkül végrehajtja. Az interpreterbe ágyazott Lua *(www.lua.org)* biztosítja a programnyelv alapvető strukturális elemeit, valamint a Hollywood saját funkcióinak elérését.
Jelenleg – feladatatuk alapján – 19 könyvtárra oszlanak az elérhető funkciók, helyet adva a grafikai, a sprite, a látványos áttűnések, az AREXX, valamint a hang és zene rutinjainak.
Amiga tapasztalatokra építve ez egy szuper Amos, 24 bites grafikával, alpha csatornával, 16 bites hanggal, minden igényt kielégítő adatstruktúrákkal.
Programunk futhat ablakban, vagy teljes képernyőn. Használhatunk sprite-okat, vagy double buffert, vagy hatékony grafikai rétegeket. A képfájlokat elérhetjük datatype-okon keresztül. Animációkat játszhatunk le akár egymástól függetlenül valós időben mozgatva, elforgatva, átméretezve. Készíthetünk vektorgrafikus ábrákat. Lejátszhatunk mp3-at, 4 csatornás modulokat. Szövegekhez használhatunk Amiga egy és többszínű bitmap betűkészleteket, vagy TrueType vektoros fontokat. Adatstruktúrákba funkciókat ágyazhatunk, a meglévő funkciókat sajáttal cserélhetjük le. Kezelhetünk memória blokkokat, menthetünk képet, animációt, vagy hangmintát. Nyithatunk rendszer fájl listát, funkciókat társíthatunk rendszereseményekhez (IDCMP). Fájlokat ágyazhatunk be a programba, így készíthetünk egyetlen fájlból álló alkalmazást még olyan rendszeren is, ahol ez nem szokás! ***(1. kép)***



3. kép Például a Cubic IDE-t használhatjuk szkript editorként, syntax kiemeléssel

A lehetőségek természetesen tovább folytatódnak, de a részleteket majd a következő 400 lapszámban vesszük sorra. Helyette tekintsük át inkább a korlátokat, ami kisebb terjedelmű: A több platform álma csak úgy válhatott valóra, ha egyik rendszer sajátságait sem lehet elérni. Tehát nem használhatunk külső programkönyvtárakat (library, dll, stb.). Itt is van persze néhány kivétel, mint Amigán az Arexx és Datatype.library használata, illetve „másik" rendszeren a regisztrációs kulcsok kezelése. A biztonság érdekében nem lehet belső struktúrákhoz, memóriában tárolt objektumok közvetlen tartalmához hozzáférni.
A Hollywood-hoz tartozó linker (ha a különböző CPU variánsokat nem számoljuk) 7, azaz HÉT különböző desktop operációs rendszeren futtatható önálló programot képes létrehozni. Ez az, amit úgy hívunk: *„Only Amiga Makes It Possible!"*.
A sor nyilván a classic Amigával kezdődik, ami a ppc kártyákat is támogatja. Az OS4 és Morphos képes ugyan futtatni a classic programokat, de natív ppc kódot is készíthetünk részükre. Az AROS x86 kóddal akár live cd-n is elkészíthetjük programunkat. A mainstream rendszerek sem hiányozhatnak, ahol x86 kódot windózra és OSX-re is menthetünk. A legújabb kiadásban már Linux x86 is elérhető.
Mint már említettük, maga a Hollywood egy parancsoros program, azonban kapunk hozzá egy praktikusan GUI-nak nevezett MUI-ban készült programot, ami segít a szkriptek futtatásában, az önálló programfájlok létrehozásában. Emellett példaprogramok kis gyűjteményét is megtaláljuk benne, ami tartalmaz kisebb játékokat, demókat, valamint néhány classic Amiga intro remake-et. További lehetősége a GUI-nak, hogy innen a futtatott program képi és hang kimenetét videóként (avi) is lementhetjük. Ily módon egyszerűen készíthetünk videoprezentációt, vagy akár betét klipeket is más videókba. ***(2. kép)***



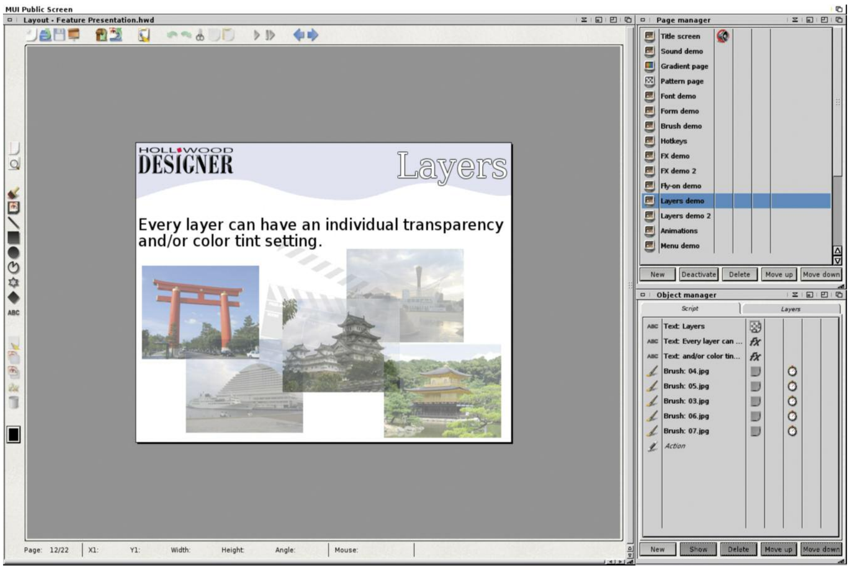
4. kép Ez a felhasználói felület fogad minket ha a Designerre váltunk

A Hollywood Amigán nem tartalmaz

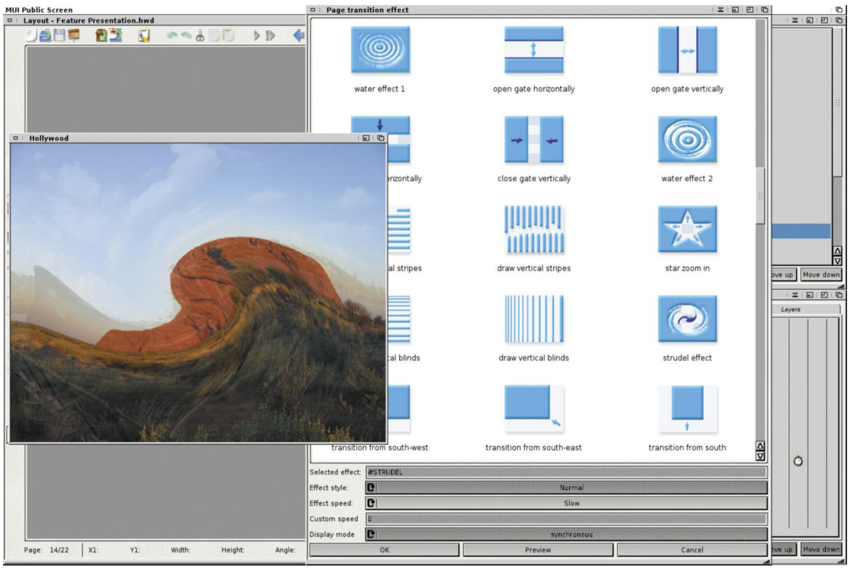
editort, egy kiegészítővel (Clyde Radcliffe munkája) azonban a Cubic IDE egy kényelmes szkript editorrá válik syntax kiemeléssel, gépelés közben elérhető funkció dokumentációval. ***(3. kép)***
Jelenleg két platformra kapható a Hollywood, Amigára és winnnnnn..., (nna arra). Kezdő ára jelenleg 89 euró. A közel évente megjelenő új verziók szintén fizetősek, de az upgrade ár már jóval alacsonyabb. Az ár mértékét többféleképpen ítélhetjük ugyan meg, de nem szabad mellőznünk azt a körülményt, hogy egy szűk piacra szánt (a windows verzió csak közelmúltban jelent meg) jelentős fejlesztés, ami a jövőben csak nagyobb szerephez juthat.

Designer

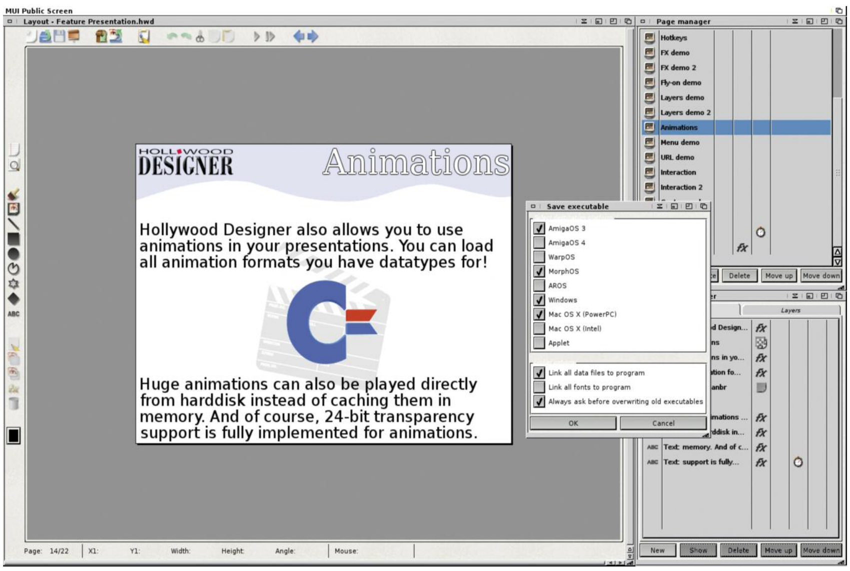
Mondhatnánk azt is, hogy ez a *„Hab a Tortán”.* Nem önálló program, hiszen csak a Hollywood-al együtt használható. Talán a képek önmagukért beszélnek, ez nem más, mint egy MUI alapú multimédia szerkesztő. Egy modern Scala. A prezentációk diáihoz hasonló felépítésben szerkesztett anyag szkriptjét a Hollywoodon keresztül „játssza le” a Designer. Lehetőség van a szkript önálló elmentésére is, amit természetesen kézzel tovább finomíthatunk olyan elemekkel, ami a Designer eszközeit meghaladná. Továbbá kész alkalmazásokat is menthetünk közvetlenül a platformok bármelyikére. ***(4–5–6–7. kép)***
Részletes ismertetése meghaladná kereteinket, ám meg kell jegyezni, hogy gondos, aprólékos munka eredményével van dolgunk.
A Designer megvásárolható önállóan is, vagy a Hollywood-al egy csomagban, azonban kizárólag classic Amiga, illetve a vele kompatibilis OS4 és MorphOS jöhet számításba.
A Hollywood jól láthatóan napjaink legjelentősebb aktívan fejlesztett Amiga alapú szoftvere. Számos területen van lehetősége továbblépésre, mint például a hálózatok kezelése, esetleg OpenGL grafika, netán mobil platformok, böngésző plug-in. Jelenlegi formájában is egy még kiaknázatlan gazdag telér, ám már meg is jelent az első színvonalas kereskedelmi termék a segítségével *(www.ferrule-media.no)*. További sikere úgy tűnik csak a felhasználók támogatásán múlik, hiszen az AiroftSoftwair az elmúlt évtizedben az ígéretek helyett rendre eredményekkel lépett elő. **Lázi**



5. kép Layereket is használhatunk a Designerben



6. kép Effektek sokasága áll rendelkezésünkre a képek manipulációjához



7. kép Több platformra is készíthetünk futtatható állományt művünkből



CF kártyás rendszer építése Amigán



Manapság, amikor az adatcsere és adattárolás lehetőségei sokkal nagyobb mozgásteret adnak, és nem kell a floppylemezek, winchester-ek és CD olvasók hármasára szorítkozni, jogos elvárás egy Amigás rendszer esetén is, hogy közeledjen az eszközhasználattal a modern kor lehetőségeihez. Mik is ezek? A legújabb „őrület" az SD-kártyás floppy-replacement mellett a CF azaz CompactFlash kártyás winchester-kiváltás. A megoldás roppant egyszerű, a CF csatolófelülete gyakorlatilag nem más, mint egy 44 tűs IDE felület. Ez az egyszerű tény igen gyors, és főleg egyre inkább költséghatékony megoldást jelent a kisebb IDE-s HDD-k egyre szűkülő piacával szemben. Ettől a ponttól egyébként több irányba is elindulhatnánk, úgymint PCMCIA port-os CF kártya használat, CF Microdrive-ok alkalmazhatósága, illetve vissza lehetne fordulni a hagyományos merevlemezek felé, amik mondjuk SATA csatolósak. Ezek a szintén hálás témák majd később kerülnek terítékre.

Induljunk az alapoktól. Az alaplapi IDE port fizikai összekapcsolása egy CF adapterrel tehát kívánalom, ezek után már csak a megmaradt zsebpénz szab határt a beszerzendő CF kártyát illetően. Jelen íráshoz két kártyát néztem meg, spórolási okokból nem szaladtam neki nagyobb méreteknek, úgyhogy először egy 32 MB-os(!) majd egy 1 GB-os kártyát lőttem be. A hardveres upgrade után mi következhetne más, mint hogy elővesszük a polcról a hat lemezes (WB2.1 esetén négy) install disk-paklit és annak rendje s módja szerint nekifogunk a rendszertelepítésnek. Értelemszerűen az Install Disk-kel kezdve gyönyörűen előkészíthető a kártya, tetszőleges partícióméretekkel, filesystem-ekkel bufferérettel és egyéb nyalánkságokkal. Fontos, hogy mivel az alaplapi IDE port ugyanazzal a scsi.device-szal operál, mint a HDD-k esetén, a méretkorlátozás ez esetben is fennáll. Ezt kiküszöbölendő, Lehet TD64, NSDPatch, stb. megoldásokat használni, vagy továbblépni OS3.5/3.9, esetleg OS4.0/ 4.1 irányába.

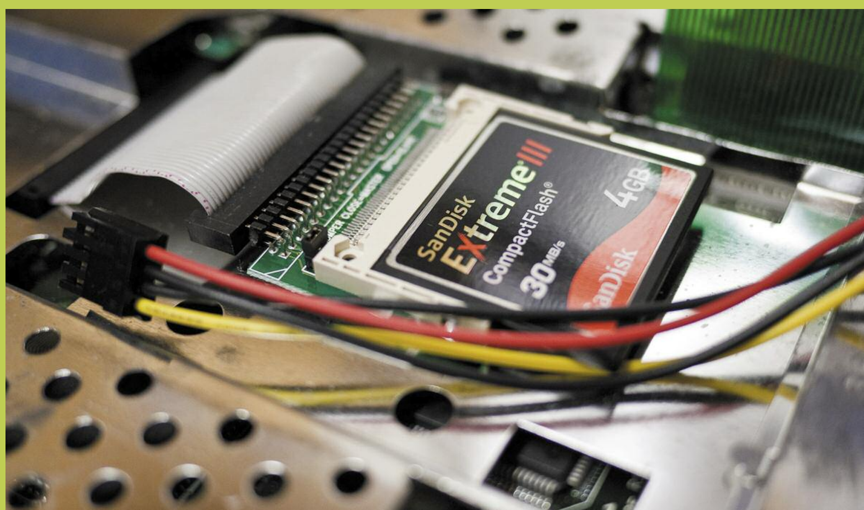
A hibátlan OS-telepítés után pedig nem marad más hátra, mint felmásolni frissen összerakott háttértárunkra minden fontos utility-t, demót és/vagy játékot, az elmaradhatatlan modul és képgyűjteményekről nem is beszélve. Végül eljutottunk a legfontosabb konklúzióhoz: ha nem egy BlizzardPPc-s kártyával használjuk a gépünket, illetve nem szereltük át pécés házba, akkor most ismét az A500-zal egyenértékű zajszintet produkáló géppel boldogíthatjuk magunkat, mivel a floppy drive kattogásán kívül nem lesz, ami megtörje a csendet.

A következő alkalommal, felbuzdulva a CF-kártyás rendszerünk sikerén, megvizsgáljuk közelebbről, miként tehet jó szolgálatot egy CF-kártya, mint transfer-eszköz egy pécé és az Amigánk között.

Reynolds



Szalagkábel mentes CF–IDE adapter egy 2,5 GByte-os Microdriveval



Klasszikus, legegyszerűbb megoldású CF adapter szalagkabelen egy 4 gigás CF kártyával

ALIEN BREED II

THE HORROR CONTINUES



TEAM 17


JÁTÉKMÁNIA
Tales From Heaven
Tracker Hero
Loco-motion
A Blast From The Past
STREET ROD
DUKE NUKEM 3D
DUKE NUKEM 3D
PERIHELION
PERIHELION
AMIGA 1MB

A kulisszák mögött

AMIGA ACTION: „A keményvonalas RPG-játékosok álma”.
PSYGNOSIS: „Ez a legjobban bemutatott nevezés, amit valaha átvettünk” – a program prototípusáról.
AMIGA REPORT: „Soha nem játszottam még játékkal, ahol az atmoszféra így kiszolgálja a témát”.
AMIGA GAMES DATABASE: „Nos, egyszerűen fogalmazva, a Perihelionnak van a legjobb intrója amit valaha láttam, kivéve a Microcosm-ot”.



Jó másfél évtizeddel ezelőtt ezekkel a szavakkal jellemezte az akkori Amigás sajtó a magyar fejlesztőkből álló Morbid Vision csapat Perihelion című játékát. A készítők közül a csapat grafikusát, a jelenleg Kaliforniában élő Silkie-t (S), alias Tóth Edvárdot kértük meg arra, hogy meséljen nekünk ama dicső Amigás napokról.

AM: Szeretném az információra éhes, Amigás néptömegek nevében kérni tőled, hogy avass be minket a fejlesztés kulisszatitkaiba!

S: Erre természetesen mindig vevő vagyok - annak a korszaknak olyan energiája és szinte romantikus színezete volt, amit mindenki aki részese volt, egy életen át magával fog hordozni.

AM: Milyenek voltak a fejlesztés körülményei? (hányan, kik, hol, meddig fejlesztettétek a játékot)

S: Körülmények címszavakban: 3 ember. Körülbelül két év. Az én szobám – többnyire. Monitorok és gépek hurcolása busszal, metróval. Éjszakázás. Iskola. Érettségi. Környezet meggyőződése, hogy nem vagyunk normálisak. Demo elküldése. OMG szerződés! Megafejlesztés. Növekvő feszültség a résztvevők szülei, és így később a résztvevők között is.
Szabvány McDonald's, kóla és fagylalt-diéta eredményeképpen egészségügyi problémák.
Még több megafejlesztés, nincs idő demókra. Szabotázs, árulás, dráma! Szabotázs eredménytelen, továbbhaladás.
Utolsó szakasz... majdnem kész. Kész! Késedelmek a kiadónál. MEGJELENÉS! Még több dráma...

AM: A kapcsolattartás a kiadóval hogyan történt?

S: Mivel akkoriban (1991–1993) az Internetet valószínűleg többnyire csak atomcsapások koordinálására használták, ezért a kiadóval való kommunikáció elsősorban faxon és telefonon történt, eléggé nyomorult körülmények között. A periodikus demodiszkeket is futárszolgálattal (TNT) kellett kiküldenünk, mert a hagyományos postán küldöttek soha nem érkeztek meg.



AM: Milyen tapasztalataitok voltak a kiadóval, és általában az akkori játékfejlesztéssel kapcsolatban?

S: Vegyes. Persze most, közel 20 évvel később visszatekintve nem nehéz látni, hogy milyen kezdetleges volt az egész, menynyire fogalmunk nem volt, hogy mit csinálunk, és mennyi mindent másképp csinálnánk mai ésszel, de akkoriban tele volt a fejünk irracionális koncepciókkal, és önmagában nem rossz teljesítmény, hogy egyáltalán úgy-ahogy átverekedtük magunkat a buktatókon.
Az a tény, hogy Magyarországon voltunk sem könnyítette meg a helyzetet, és számtalan extra „logisztikai” problémát okozott.

AM: Milyen gépeken fejlesztettetek?

S: Egy Amiga 3000, két Amiga 600. Ha jól emlékszem volt egy igen komoly 40 megás külső vinyónk is.

AM: A játék legszembetűnőbb sajátossága, az egész játékon egységesen végigvonuló, legendás, szürke-narancs színskála.

S: A „duo-króm” színskála merész dolog volt, de talán a hangulat megalapozásának egyik legfőbb komponense lett, és lehetővé tette igen részletes, finom átmenetek létrehozását, ami egy jobban feldarabolt paletta esetén nem igazán lehetséges.

AM: A szabályrendszer, a design kialakításával kapcsolatban mi az, amit szívesen megosztanál velünk?

S: A Perihelionban lévő harc-mechanizmust elsősorban a klasszikus SSI „Gold Box” játékok inspirálták (Dragonlance, Forgotten Realms, stb.). A minimális produkciós színvonal ellenére (EGA PC konverzió) ezek szinte abbahagyhatatlanul szórakoztatóak voltak, és kezdettől fogva erős meggyőződésünk volt, hogy a harc „top-down”, sakktábla-szerű ábrázolása sokkal több taktikai és stratégiai lehetőséget rejt, mint a „dungeon-ablak” stílusú harc (pl. Dungeon Master, Eye of Beholder). Mivel gyakorlatilag minden RPG akkoriban valamilyen toll-papír alapú szerepjáték szabályrendszerét használta (ahol a kalandmester egyszerű dobásokkal dönt el dolgokat), úgy éreztük, hogy sokkal többet lehetne kihozni egy specifikusan számítógépes játékba készített, lényegesen komplexebb szabályrendszerrel. A szabályrendszeren és az alap-mitológián egy évvel a tényleges fejlesztés kezdete előtt kezdtünk el dolgozni. Számtalan teszt-eset, grafikon, formula, egyenlet és egyensúly-lökdösés után a végeredmény egy olyan dinamikus akció-pont alapú rendszer lett, amelynek elemei csak jóval később kezdtek el megjelenni más játékokban. Ilyenek voltak például a gyakorlat alapú szelektív fejlődés (a többet használt képességek és értékek gyorsabb ütemben haladtak előre), a "vérzés" és egyéb folyamatos képesség-vesztés igen hatásos szimulációja, a különböző tartós negatív/pozitív hatások mindenre kiterjedő jellege (a mozgási sebességtől kezdve az ellenállásokon át egészen egy új fegyver készenlétbe hozásának idejéig), vagy a faj-keveredés teljesen organikus hatása az értékekre. A sajnálatos dolog az, hogy a megjelenésig nem tudtunk közel sem annyi harci szituációt, fegyvert, ellenfelet és általában csak nyers "tartalmat" tenni a játékba, ami igazán hatékonyan megcsillogtatta volna a rendszer erősségeit és jellegzetességeit, így a rendszer nagy része kihasználatlan maradt.

AM: Veterán játékfejlesztőként milyen tapasztalataid, tanácsaid, vannak útravalónak – a most újra virágkorát élő garázsfejlesztésekhez ?



S: Annak ellenére, hogy a játékipar hihetetlen módon megnőtt, és nem ritkák a több tízmillió dollár költségvetésű játékok, ezzel egyidőben lényegesen több lehetőség, és nagyságrendekkel jobb infrastruktúra áll rendelkezésre a „garázsfejlesztők” számára is (pl. megszámlálhatatlan open-source project, Xbox Live, Steam, Facebook, Flash, iTunes, Android Market, stb. stb.). A két fő paraméter változatlanul a „mit” (az ötlet eredetisége, jó üzleti modell, valami, ami miatt a dolog „klikkel”) és a „hogyan” (kivitelezés minősége, atmoszféra, produkciós értékek, hatásos terjesztés, újítás). Ha valamelyik – vagy esetleg mindkettő – erősen jelen van, az mindig fel fogja kelteni a a figyelmet.

AM: Lapul-e valami extra anyag a tarsolyodban a játékhoz?

S: Szomorú módon nincs igazán extra anyagom azon kívül ami például a weblapon van (http://edvardtoth.com) A legszomorúbb ezek közül, hogy a játékelmélet és a szabályrendszer leírása is elveszett egy ponton, nem is emlékszem hogy hol és mikor. Akkoriban – úgy néz ki – nem igazán tulajdonítottam fontosságot a „backup” fogalmának.



AM: Szeretném, ha mesélnél arról, hogy hogyan alakult az életed a Perihelion után, milyen hatással volt a játék a szakmai karrieredre?

S: Az én karrieremet egyértelműen elindította a játék megjelenése. Habár anyagilag nem volt igazán sikeresnek mondható, biztosította azt a hátteret és megítélést, amelyek miatt értékes lehetőségek bukkantak fel, és ajtók nyíltak meg.

AM: Rajongótábor, visszajelzések?

S: Megjelenéskor kaptunk néhány kimagasló kritikát, és még a „rossz” kritikák sem voltak igazán rosszak. Eléggé nem meglepő módon amolyan „kultusz réteg-játék” lett belőle: túl bonyolult és „elvont” volt ahhoz, hogy nagy tömegeket vonzzon, de kialakított egy viszonylag kicsi, de fanatikusan lelkes rajongótábort maga köré. Pl. Lengyelországban még most, 17 év után is működik egy klub, akik papír-alapú szerepjátékká alakították a Perihelion világát és szabályrendszerét. Az én weblapomon is a Perihelion oldal még mindig az egyik legjobban látogatott és legtöbb hozzászólást kiváltó oldal. (http://edvardtoth.com/games/perihelion). Összességében igen szívmelengető dolog, amikor arról hall az ember, hogy valakiben majdnem 2 évtized után is kellemes emlékként él a játék.

AM: Nekünk is jó érzés magyar Amigás fejlesztőkről, fejlesztésekről írni az Amigásoknak. Köszönjük, hogy rendelkezésünkre álltál! ***Hevő***



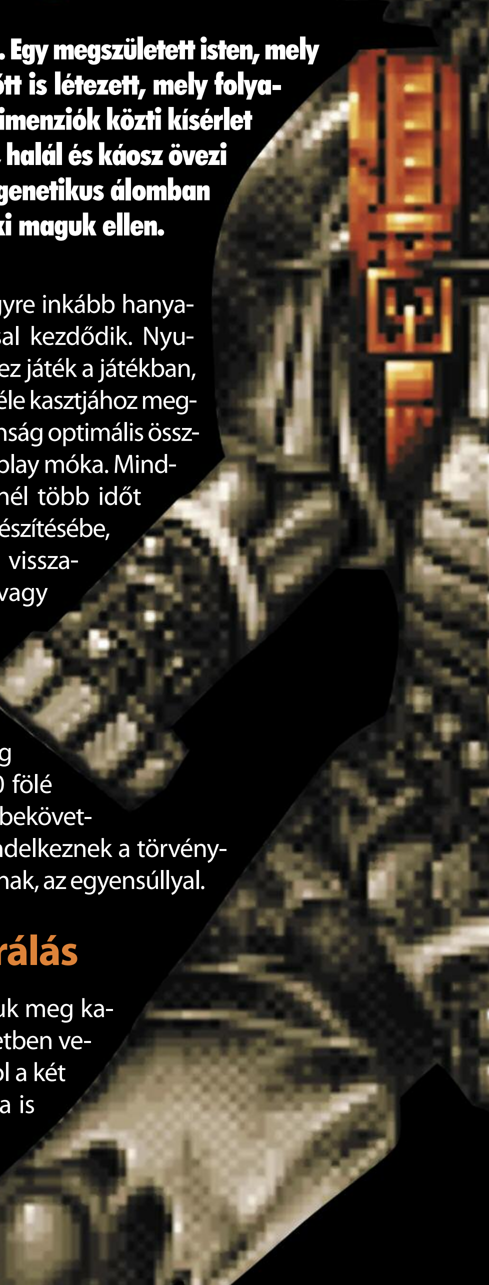
Perihelion

Egy meditátort mentális gyakorlata közben félelmetes látomás keríti hatalmába. Egy megszületett isten, mely felborítja a világ egyensúlyát. Egy entitás, mely a világegyetem születése előtt is létezett, mely folyamatosan minden akadályt félresöpörve haladt Perihelion felé. Egy végzetes dimenziók közti kísérlet kaput nyit számára, hogy elhozza a pusztulást. Csökkenő naptevékenység, betegség, halál és káosz övezi érkezését. Elérkezett az utolsó pillanat, mikor felébresztik az időtlen idők óta cryo genetikus álomban nyugvó hat embriót. A legfejlettebb technika hat gyermekét, kik egy istent hívnak ki maguk ellen.

Tapasztalt kalandozók, kik oly régóta szomjazzátok egy újabb testi-lelki küzdelmekkel teli kalandot. Hallgassátok hát történetem Perihelion hőseiről, kik világukat megváltva megakadályozták a mindeneknél fontosabb egyensúly felbomlását. A Wizardry 6 és a Fate óta nem találtatott számotokra mért méltó feladat. De már egy ideje itt van, és ha még nem birkóztál meg a küldetéssel, indulj hát és vissza ne, esetleg e sorokra nézz. Nem tudom, hogy az alkotók mennyire tudatosan aknázták ki a Wizardry 6 remekül eltalált játékmentét, de a PC-s Wizardry 7 által keltett vihar méltán jellemzi ezen stílus népszerűségét.



A játék a mostanában egyre inkább hanyagolt karakter generálással kezdődik. Nyugodtan állíthatom, hogy ez játék a játékban, hiszen a számos faj, többféle kasztjához megtalálni a rengeteg tulajdonság optimális összhangját, nem egy click & play móka. Mindjárt itt megjegyzem, minél több időt fektetünk a karakterek elkészítésébe, annál kevesebbszer kell visszatöltsünk a játékállást, vagy esetleg teljesen új partyt indítanunk. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy addig pörgetjük a karakterlapot, míg minden tulajdonság 100 fölé emelkedik. Ez sosem fog bekövetkezni, hiszen hőseink rendelkeznek a törvénynyel, melyért harcba szállnak, az egyensúllyal.



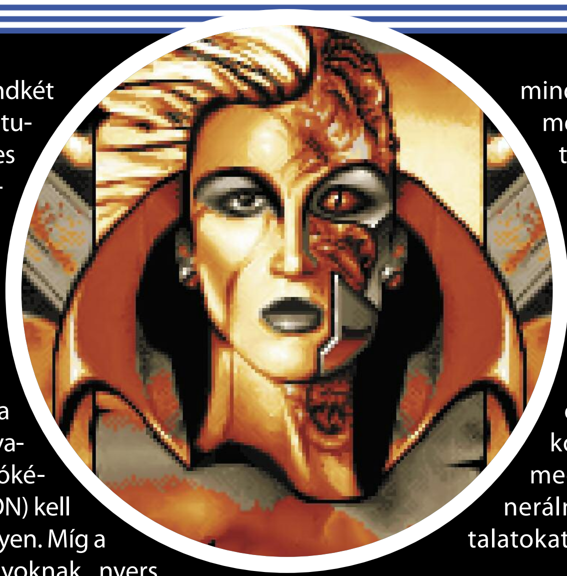
Karakter generálás

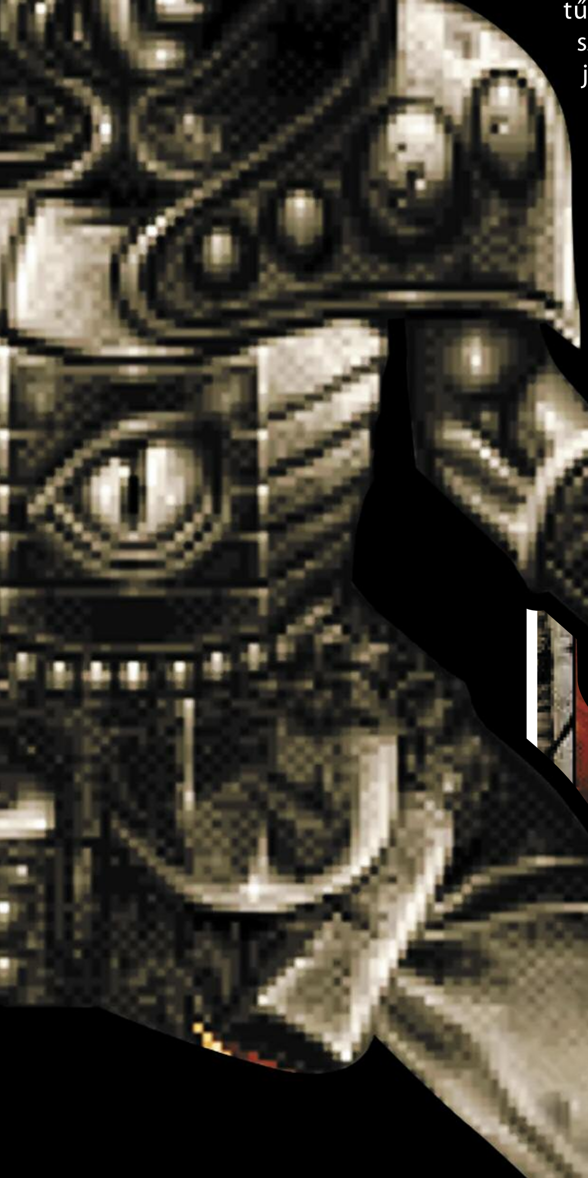
Hat faj közül választhatjuk meg kalandorainkat. Néhány esetben vegyes fajokról van szó, ahol a két faj keveredésének aránya is meghatározható.

Mint biológiai lények, az új egyed mindkét ősétől öröklik a megfelelő részarányú tulajdonságokat. A generálható elsődleges tulajdonságok közül érdemes megemlíteni a legfontosabbakat: az állóképesség (STAMINA) elvesztése után eszméletlen állapotba kerül a tag. Hiába magas az életereje (VITALITY) karaktereinknek, ha két pofontól elájulnak. Ahhoz, hogy egy körben megfelelőképpen cselekvőképesek legyenek, a cselekvési sebességük (SPEED), valamint mentális reakcióképességük (PERCEPTION) kell hogy magas legyen. Míg a fizikai osztályoknak nyers erő (STRENGTH) és az ügyesség (DEXTERITY) a meghatározó, úgy a mentális képességekkel rendelkezők számára emellett a mentális energia (CONCENTRATION) is életbevágó képesség. A másodlagos értékeket generálás során nem láthatjuk, de mindegyik értékét az elsődleges tulajdonságok határozzák meg.

A jómadarakat célszerű tűrőképesség szerint balról jobbra létrehozni, mert vitás esetekben a jobb szárny lesz a hátvéd.

A számos kaszt közül bölcsen kell választani ahhoz, hogy minden eszközt tudjanak használni és megbirkózzanak a különböző feladatokkal.





Az én csapatom leghatékonyabb három tagja a következők voltak: Human Knight; Reptiloid Khymera 20%H/80%R Mediator; Bionecron Mercenary. Hát ennyi adalékkal már biztosan könnyebb lesz egy ütőképes bandát összehozni. Ha az első két ütközet komoly gondot okozna, próbálj megválni a csapattól és egy újat generálni, felhasználva a korábbi tapasztalatokat.

A mentális képességek

Eredeti és ötletesen felépített varázslatrendszert találunk a játékban, ám sajnos egyúttal mégis ez a legfájóbb pont. A játék során mindenképpen több mentális osztályú karaktert érdemes indítani, de sajnos nem lesz szükségünk arra, hogy jól megválogassuk a memorizálható varázslatokat és a használat időpontját. Tulajdonképpen csak a mentális energia határozza meg, milyen komplex varázslatot hozunk létre. Így válik lehetővé egy mentálisan folyamatosan fejlődő karakter részére a komolyabb spellek létrehozása. Minden varázslat azonos sémával jellemezhető, és valamennyi adatot a megfelelő képernyőn meg is jeleníthetjük.

A séma a következőképpen néz ki:

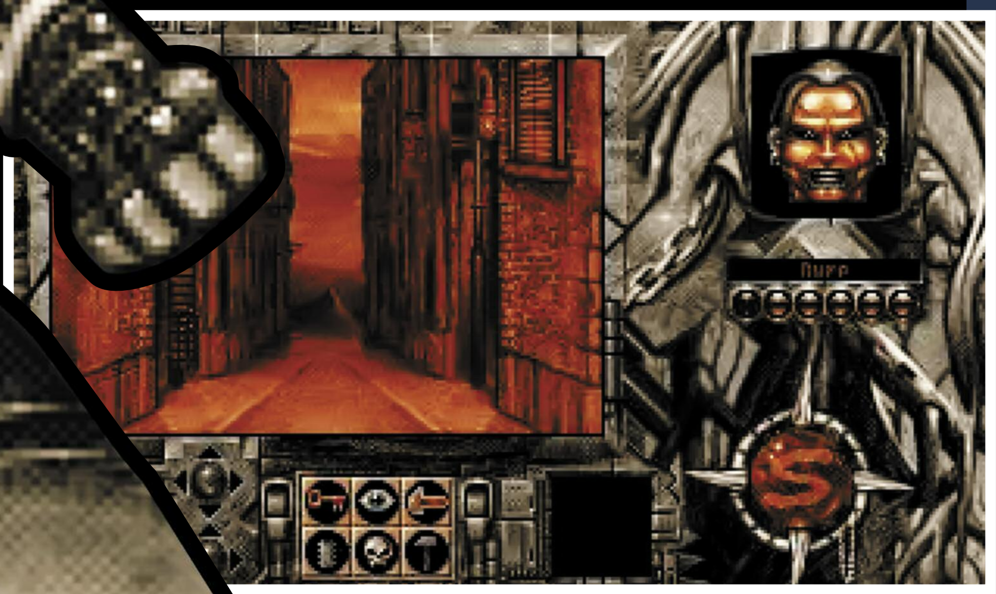
Efficiency depends on – az a tulajdonság, ami meghatározza a spell hatékonyságát.

Related resistance – az a védettségi ága a megcélzott monsternek, ami az ellenálló képességet meghatározza.

Type of modification – ha csökkentő típusú, akkor támadó, ellenkező esetben regeneráló varázslat.

Affected values – az érintett tulajdonságok.

Ezeken kívül az egyes varázslatoknak különböző végrehajtási formái vannak, melyek a hatótávolságot és az érintett területet befolyásolják.

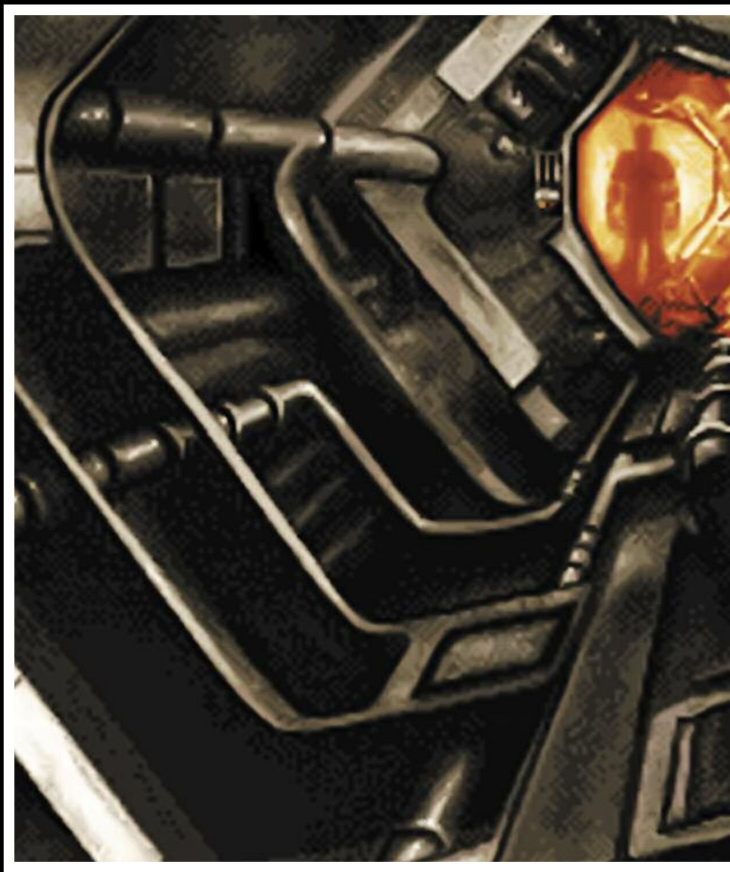


Terminál

Minden karakter felszereléséhez tartozik egy kommunikációs eszköz, amelyen keresztül kommunikálhatnak más terminálokkal és személyekkel. Tárolja a dokumentumokat, nyilvántartja számlánk hitelét.
Egy másik terminál mellett a következő parancsokat használhatjuk:
LOGIN – belépés egy hálózatba, amelynek jelszavát ismerjük.
LOGOUT – kilépés a hálózatból.
DIR – listát kapunk a hálózaton elérhető dokumentumokról.
READ – egy dokumentum megjelenítése elolvasáshoz.
DOWNLOAD - a hálózatról letölti a megadott dokumentumot a karakter termináljába.
UPLOAD – a fenti ellenkezője.
A hálózati cselekvések nem ingyenesek, a kilépéskor mindig meg kell fizetni a kirótt díjakat. A legmagasabb költsége a fel-, ill. letöltésnek van, ám nincs szükség a gyakori használatukra.
Teremtménnyel való szembesülés során a következőket billentyűzheted:
TALK – előcsalja a teremtmény csapatod felé intézett mondanivalóját.
ASK – egyszavas 'kérdést' tehetünk fel, melyre vagy kapunk választ, vagy nem.
Itt van lehetőségünk információt szerezni a felvett tárgyakról is az ANALYSE paranccsal. Minden adatot megkapunk, melyek alapján eldönthetjük, két tárgy, ill. fegyver közül melyiket érdemesebb használni.

Harc

A szerepjátékok fontos része ez, mikor a fegyverek és az egyre finomodó képességek együttese látványos formában oltja ki a harcmezőn szemben álló felek egyikét, másikát. Talán nem követek el hibát, ha a régebbi SSI AD&D játékok harcrendszerével hasonlítom össze és rögtön hozzáteszem, hogy a Perihelion harcrendszere sokkal szebb, és egy csekély kellemetlenségtől eltekintve sokkal élvezetesebb is. Az elkerülhetetlen konfrontációba bonyolódás előtt érdemes kicsit felkészíteni csapatunkat. Mielőtt a harci képernyőre váltanánk, lehetőség van betárazásra, felszerelésre, memorizálásra.
A harc során úthengerrel lapított felülnézetből irányíthatjuk az eseményeket. Minden karakter egy körön belül azonos cselekvési idővel rendelkezik. A cselekvések a karakter képességeinek megfelelő időt vesznek igénybe, amit a képernyő tetején egy csíkban figyelemmel kísérhetünk.



Azt hiszem a lehetőségeket jobb, ha mindenki maga próbálja ki. A legélvezetesebb egy új játékban mindig a legjobb harcmód kitapasztalása.
Az értékelést megelőzve azért néhány szót ejtenék itt a monsterek intelligenciájáról. Komoly hiba, hogy a játék során a játékos karaktereinél gyengébben emelkedik a felbukkanó ellenfelek ereje. Intelligenciájuk pedig úgy éreztem, végig változatlan. A mentális nyomás nem nehezedik rá teljes súlyával a játékosra, mint más RPG-ben, valamint előrehaladva egyre kevesebb szerepe jut a saját mentális képességeknek.
Amennyiben valaki megtalálja az ellenfelek intelligenciájának





gyenge pontját – melynek örömét azért nem akarom elvenni –, akkor szinte könnyedén lesöpörheti a kaland valamennyi rossz alakját.
Itt pedig útjára bocsátom az önálló kalandozókat. Induljatok és küzdjetek olyan erővel, mellyel a gonosz erői teszik tönkre Perihelion életét. Ne aggódjatok nem lesz nehéz dolgotok, a siker felé vezető egyetlen utat nem fogjátok (tudni) elveszteni, és a játékos szempontjából szomorú ugyan, de rövid lesz utatok.
Akik itt nem hajítják sarokba az újságot s rohannak gépük felé, azok készüljenek arra, hogy a következők sehol nem tartalmaznak majd konkrét utasításokat a tárgyak eredetére és használatának helyére, ill. módjára. Aki mégis reménytelenül elakadva magába zuhanna, a gyógymódot itt hiába keresve, kérdezzen bátran levélben.



A Sandstorm Citadel

Miközben a Sandstorm Citadel-hez közeli dűnén landolt a StarGlider, a csapat vezetője átnézte terminálján az utolsó percben kapott utasítást, mely szerint a városban egy NetCode várja őket. A birodalmi rohamosztag alapfelszerelésétől súlyos léptek süppedtek a homokba, hogy a következő szélviharig jelezze a világ megmentőinek útját. A városban felborult az általános rend. Az anarchia csapjai lassan, de biztosan bekebelezték a várost ölelő falakat. Tömegesen próbáltak menekülni a garázdaság, fosztogatás és a növekvő erőszak elől. A városban szükségállapot volt, de szinte senki nem tudhatta okát. Néhány órai csellengés után rákadtak két alakra is, akiktől rögtön három hálózati jelszót kaptak. A hálózatokat átkutatva számos dolog tisztázódott a város jelenlegi helyzetével kapcsolatban. Találtak jelentést, egy tiltott, ám a birodalom megbízásából mégis elvégzett kísérletről, az agyi információ kódolásáról. A jelentés szerint az alany kora ellenére túlélte a sikeres beavatkozást. Az információ dekódolására pedig a birodalmi jelvényt tették használhatóvá.
A véletlen szerencse sietett a banda segítségére, mikor a nagy tömegben összeakadtak egy csecsemőjét tartó asszonnyal. Ő volt az, akit kerestek. Az információ dekódolása után a legközelebbi terminál csatlakozóhoz siettek, ám elkéstek. Csak vandál pusztítás várta őket. Egyetlen alkalmas hely maradt csak, ahol a jelszót használni tudták, de ehhez egy zajos tömegen kellett átjutniuk, ahol néhány kötekedő Vitriol papba botlottak. A támadók szemében látszott, hogy egy magasabb intelligencia kényszeríti testükbe akaratát. A küzdelem után végre bejuthattak a császári palota hálózatába. Maga a császár Rex Helion üzenetét hallhatták néhány percen belül. Az idő sürgetett, bár az Unborn még félig vak volt Perihelion dimenziójában, ám hatalma folyamatosan nőtt. A meditátorok átvizsgálták a múltat, valami megoldás reményében és találtak is egy esetet, mikor egy kis szekta megakadályozta egy idegen entitás bejutását Perihelion világába. A fegyvert, eszközt, vagy kegytárgyat mellyel ezt elérték, Guardian-nak nevezték. A szekta egyetlen élő tagja a maradék remény, név szerint Mirach. Rex Helion szavai után a bolygó legkeményebb csapásmérő egysége elindult a Watchtower Colony felé, ahol Mirach-ot utoljára látták.

A Watchtower Colony

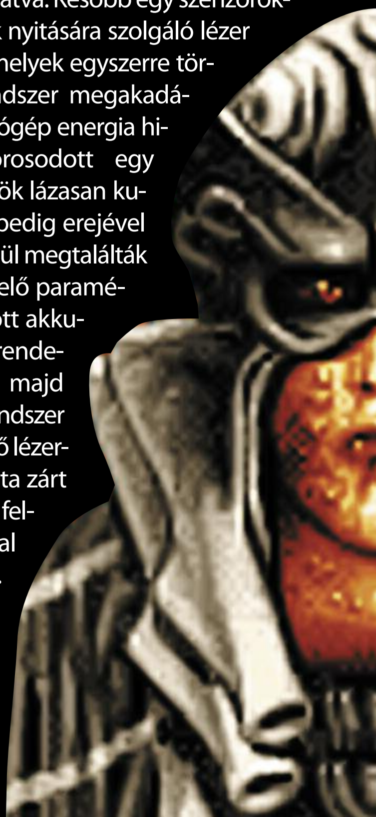
A városba érkezve, császári engedélyük láttán minden segítséget megkaptak az őrségtől. Szükségük is volt rá, hiszen tisztázatlan körülmények között romhalmazzá vált a város egy jelentős része. Mirach hollétéről pedig csak a számítógépek adhatnak felvilágosítást. Mivel a detonáció hatására a központi lakosságnyilvántartó rendszerrel megszakadt a kapcsolat, nem volt más választás, mint behatolni a biztonsági rendszerek által lezárt zónába.
A számítógéphez vezető Hologate meghibásodott, és mivel mindenki a sebesültekkel foglalkozott, csapatunkra várt a javítás feladata. Összeszedték a szükséges három alkatrészt és a neten szereplő dokumentáció alapján próbálták megjavítani. Minden alkatrészhez felépítésük miatt más

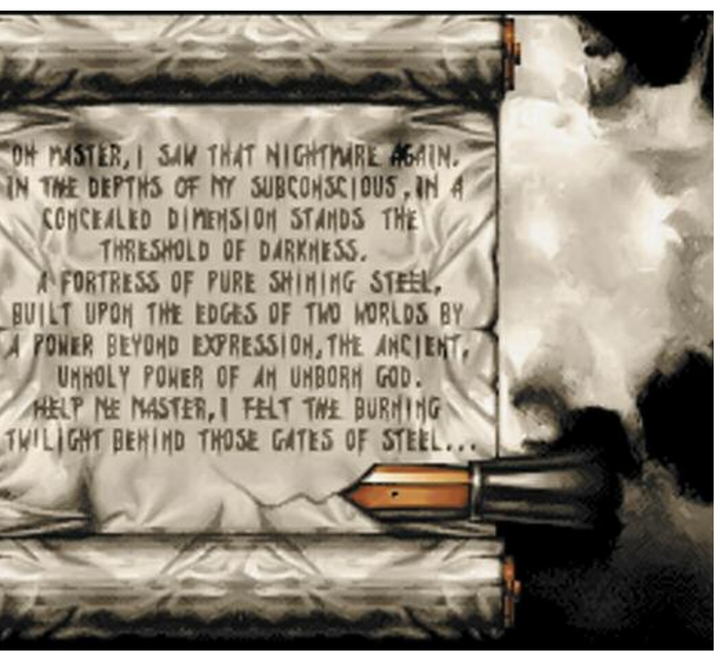


képesség volt szükséges, de hamar megoldották. A kapun át elérkeztek a veszélyeztetett zónába, ahol ráakadtak a gonosz befolyásától átitatott vámpírokra, akik annyi telepes pusztulását okozták. Hosszas, kimerítő csata következett, de a tűzfegyvereknek nem bírtak ellenállni.
A számítógép ismét csalódást okozott. A nyilvántartás szerint Mirach-ot családjával együtt a közeli uránbányába száműzték.
A lezárt részből távozva a semmiből jelent meg előttük az Unborn újabb küldötte, egy démon. Hatalmas mágikus energiával rendelkezett és nem fogott rajta hőseink varázslata. Csak a kar ereje tudta megtörni bizarr életét.

Az Uránbányák

A bánya radioaktív belsejébe hatolva az elhagyatottság nyomaiban tapostak a birodalom küldöttei. Nem vehették észre a neszt, melyet a bánya mélyébe kényszerített kifinomult érzékekkel és a mesteri fegyverforgatáshoz szükséges képességekkel rendelkező mutánsok őrsége keltett. Az első csapással még megbirkózva, de a halálpontos kábító nyílvesszők előtt térdre borulva hullott sötétség a csapatra. Kábultan tértek magukhoz percekkel, órákkal vagy talán napokkal később egy fiatal nő ápoló kezeinek köszönhetően. A rövid bemutatkozás után kiderült, hogy végre nem voltak már messze Mirach-tól, akinek lánya előtt álltak. Pearlblood felhívta figyelmüket a mutáns kolónia arrogáns és agresszív vezetőjére, aki nélkül aligha lehetett beszélni Mirach-csal. Corall nem szívlelte a birodalmi alakokat, így nem sok jóindulatot sugárzott, mikor egyetlen lehetőségként kérte meg a csapatot egy kérvény továbbítására a császárhoz. A mutánsok számkivetve éltek Perihelionon a réges rég bevezetett Mutáció Szabályzás miatt, nem tartozva hivatalosan egyik elfogadott fajhoz sem. A csapat felkereste a legközelebbi terminált és birodalmi szolgálatuk által feljogosítva elküldték a császár felé a Mutáció Szabályzás megszüntetésére vonatkozó üzenetet. A válasszal kapcsolatban nem lehetett elfogulatlan a csapat, hiszen elutasítás esetén életük a mutánsok kezébe kerül. A feladat végrehajtása után szabaddá vált az út a rég elhagyott mélyebb tárnákba, ahol Mirach tartózkodott. Az öreg éppen egy csecsemő és saját életének védelmével volt elfoglalva, mikor a csapat betoppant. A hat halálos fegyver hamar elhallgattatta az üvöltésüket fegyverként használó vérszomjas mutáns ebeket. Sajnos a csecsemőt egy falrepedésen át elvonszolták. Végre előttük állt Mirach, talán fejében hordva az Unborn előtt bezárható ajtó kulcsával. Persze nem ilyen egyszerű az élet. Mirachot nem igazán érdekelte a világ sorsa, amíg veszélyben érezte elrabolt unokája életét. A csecsemő rendkívüli képességek birtokában volt, ám a testébe juttatott méreg elpusztíthatta, ha nem kapta meg az óránként beadandó ellenanyagot. Nem sok idő maradt a megmentésére és Mirach senkit nem látott alkalmasabbnak a hat birodalmi rohamosztagoson kívül. Nincs csecsemő, nincs információ. Ez volt a képlet.
Ismét mélyebbre ereszkedtek, ahol különös helyiségeket találtak. Az egyik ősi teremben egy pap hologramja beszélt magáról az 'I am what I ami' mondatot hangoztatva. Később egy szenzorokkal ellátott ajtót találtak, melynek nyitására szolgáló lézer forrásokat újabb ajtók zárták el, melyek egyszerre történő kinyitását a biztonsági rendszer megakadályozta. A rendszert vezérlő számítógép energia hiányában használhatatlanul porosodott egy fülkében. Az időtől sürgetett hősök lázasan kutatták a megoldást. Ki fejével, ki pedig erejével próbált a zárt ajtó mögé jutni. Végül megtalálták a pap energia forrásait. A megfelelő paraméterű energia egységekkel feltöltött akkumulátort egy összeszerelő berendezésnél ellátták csatlakozóval, majd működésbe hozták a biztonsági rendszer számítógépet. A szenzorokra vetítő lézersugarak mozgásba hozták a régóta zárt nehéz ajtót. A feltárult tűzzáró ajtó felnyitása után eléjük tárult szilárd fal lehervasztotta minden örömüket. Szerencsére eszközökben nem szenvedtek hiányt. Az időzített bányász akna gond nélkül meg-





nyitotta a falat. Útjuk radioaktív porral szennyezett tárnán vezetett tovább. Porszűrő maszk azonban nem jutott mindenkinek. Lépésről lépésre cserélt gazdát egy maszk, míg végül találtak egy továbbit. A köhögéstől és a sugárzástól legyengült csapat elérkezett a vadállatok fészkéhez, ahonnan egy véres harc után a még lélegző Algollal menekültek ki. Mirach nem tartogatta tovább információit a Guardianról, mely nemrég még az Ő birtokában volt. Mikor a Watchtower Colony-ben kiderült Algol mutáns természete, a feljelentő magához vehette a Guardiant, majd eljutatta megbízójának Lord Dalethnek Fort Nightfallba. A Lord nem saját részére szánta a kegytárgyat. Neon templomának jutalmáért szerezte meg. A Neon templomában végzett kísérletek vezettek a korábbi veszélyhez is, ám most maguk sem tudják mivel állnak szemben. Ezek után a csapat elindult, hogy most már valóban megszerezhessék a Guardiant. A bányából kivezető úton Coral és mutáns őrsége várta a csapatot. A láthatóan kedvező választ tartalmazó kártyát földhöz vágva, idegen erőtől vezérelve a mutánsok vesztükbe rohantak. A csata után PearlBlood is előkerült apja halálhírével, majd a szabad égre kísérte ki a csapatot a kaotikus állapotban levő bányából.

Fort Nightfall Lord Daleth gonoszságáról legendák szóltak. Erődítményének alagsoraiban rettenetes szertartásokat tartott. Az őrséget képező rovar lények fegyverzete a legmodernebb volt. Hőseink megtalálták a Neon templomnak küldött üzenetet, melyben a Lord közölte a megszerzett kegytárgy árát. Az erődítményben hangsorral nyíló zárak és egy DNA genetikai biztonsági rendszer óvta a Guardiant. A hangsor kódját a hálózatból tudták meg a kalandozók, ezután egy hangminta tárolóval rögzítették a hangsort. A genetikai zár csak Lord Daleth testének mintájára tárult fel, miután egy mintavevővel a Lord teteméből hozzájutottak a szükséges DNA-hoz. A Guardiannal felvértezve érkeztek hőseink a Neon torony templomába.



Neon's tower

Belépésük után egy hölgy szívélyesen invitálta őket egy szobába, majd türelmüket kérve távozott. A csapat tagjainak ismerős volt a nő, de csak későn jöttek rá, kivel találkoztak. A várakozásra hamar ráuntak, ám a bejárat előtti őrök visszatessékelték a csapatot vendégszobájukba. A harmadik próbálkozásra lefoszlott az álarc az őrökről és az Unborn szólalt meg rajtuk keresztül. Ezután már csak a fegyverek szóltak. Az idegen entitás egyre közelebb hatolt Perihelion világához, lehet hogy az utolsó pillanatban érkeztek a birodalom mindenre elszánt hősei. Egy sebesült pap volt a csapat segítségére. Egy robbanás során elvesztette lábát, mikor megérkezett a toronyba a Halál Angyala. Egy illúziófalon átjutva megszerezték a sérült pap tenyérlenyomatát. Miután a pap aktiválta, bejuthattak a szentélybe, ahol a főpap ádáz csatát vívott a Halál Angyalával. Hőseink hamar felhívták magukra a gonosz figyelmét, de a sokat tapasztalt csapat gyorsan lezárta a csatát. A főpap utolsó leheletével kimondott teleportja elvitte hőseinket a próféciában szereplő fém erődítményhez, mely két dimenzió határán állt.

A csapatnak minden rendelkezésére állt, hogy megsebezhessék a közben megszülető isteni teremtményt. A pusztulása után keletkező energia felszabadulás hatását hőseink nem kerülhették el. Csendben nézték, amint előttük néhány pillanatra fellobbant egy új nap, majd elemésztette Perihelion megmentőit...

Értékelés

A játékot nehéz lenne összességében értékelni. A legszembetűnőbb a rendkívül profi, igazi Amigás kivitelezés. A kétszer 16 színárnyalatból álló grafikák, melyek stílusa egységesen végigvonul a játékban, egyszerűen elképesztőek.

A grafikai effekteken is látszik, a demo coder múlt.

A zene ugyanolyan élmény a fülnek, mint a grafika a szemnek. Egyszerűen minden elismerésem a játék hazai szerzőinek. A másik oldal maga a játék. A hangulat remek, de nincs olyan jól összeforrva a varázslatrendszer, a karakterek tulajdonságai és azok fejlődése, mint a műfaj legnagyobbjaiban. Ami a leginkább elkeserített, hogy akkor lett vége a kalandnak, mikor már jól belejöttem.

A teljes végigjátszás kb. 10 óra körül mozog. A játék legnagyobb tanulsága: egy program minősége nem a hardware-től, csakis a kreativitástól függ! A legnagyobb negatívum, ami persze sok minden következménye, hogy szinte teljesen biztos, nem lesz folytatás.

A Periheliont nyugodtan ajánlhatom minden RPG kedvelő Amigásnak, hiszen valamennyi gépen tökéletesen működik.



Amiga Mánia értékelés

\+ Elképesztően jó grafika, zene, hangulat; minden Amigán fut.

– Rövid, könnyű kaland; nincs kihasználva a mentális osztály

Lázi

8,3



Tales From Heaven

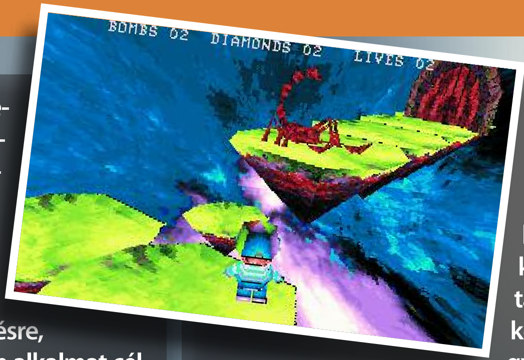
Jártál már a mennyben, ahol minden varázslatos, már-már elképzelhetetlenül gyönyörű? Álmodban biztosan. Szereted a meséket? Esetleg úgy érzed, már nem tud meghatni egy kedvesebb, szívmelengetőbb történet?

Mindig vannak olyan élmények, amik egyszerűségükben és kedvességükben hordozzák a vágyat, hogy jobban megismerd, átéld azokat. Ezek a mesék olyan világból érkeztek, amiről elképzelhetetlen, hogy eléri a gonoszság. Ezek Mesék a Mennyországból.

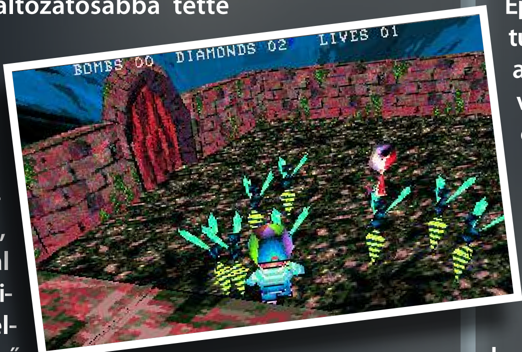
A Tales From Heaven az utolsó kereskedelmi forgalmazásba került programok legeredetibb és legszínvonalasabb platform-játéka. Éveken át készült, igazi nemzetközi fejlesztés, professzionális, minőségi munka. Régóta (és azóta sem, sajnos) nem jelent meg minőségi alkotás, amely annyira jól eltalált, mint ez. Ezzel a programmal is csak úgy vannak a népek, hogy várják, várják, aztán mire nagysokára megjelenik, el sem hiszik, hogy ez a pillanat elérkezett. És amennyi nívón aluli program áraszt el egy platformot, annyira örömteli esemény egy ilyen kiváló játék megszületése.

Két verzióban létezik, van AGA és CGX rendszerek alatt futó példány. Eddig még csak az AGA változatot láttam, de azt kell mondjam, tökéletes. Ahhoz képest ugye, hogy milyen gépen is fut egy igen erőforrás-igényes program. Nekem a 040-es kártya igen jól bírta 1×1-es felbontásban a játékot, ha visszabutítottam a felbontást és kikapcsoltam a hátteret, igen domináns sebességnövekedést tudtam kicsikarni, szóval biztos vagyok benne, hogy a kisebb géppel rendelkezők is tudnak megfelelő beállítást találni az élvezetes akcióhoz. A rövid de velős intro-rész után (melyből rögtön kitűnik, hogy nem kis mértékben vonzódtak a készítők a demo-k világához), rögvest a játék címképernyője előtt találjuk magunkat. Kicsit illúzió-romboló itt a menü kidolgozatlansága, az ember egy ilyen programtól már kicsit többet/jobbat/szebbet is kaphatna. A lényegretörő menüpontokban lehet új játékot kezdeni (New Game), régit folytatni (Load Old), ki/be kapcsolni a hátteret (Background On/Off), és a zenét (ennek nem sok értelmét látom, jó kis muzsikák szólnak a háttérben úgy általában mindig, és lehetőség van a kilépésre. Ha rögtön az első menüpontra ugrunk, máris egy jópofa kis platform közepén találjuk magunkat, és szemet szúrhat egy darázs, ami nagy bőszen közelít főhősünk felé. Az ilyesféle

gonoszkópék ellen (az elfutás nemes cselekedetét figyelmen kívül hagyva) bombák lerakásával tudunk védekezni, melyek a <Space> billentyű ráhatásával pakolászhatóak le, majd hangosan ketyegnek három másodpercig, minekutána detonáció segítségével dematerializálódik az ellen. Kicsit kellemetlen, hogy igen szűkre szabott mennyiség áll rendelkezésre, így nem lehet puffogtatni elvadultan, minden alkalmat célszerű jól meggondolni, hogy hogyan/miként is történjen a felszerelés bevetése. Bizonyos esetekben kifejezetten jól jön, hogy az ellenfelek elkerülhetők, ha ügyesen szedjük a sportcipőinket, sok TNT-t megspórolhatunk.



Szerintem negatívuma a programnak, hogy csak bombákkal lehet operálni, úgy gondolom beleférhetett volna az arzenálba egy közelharcra alkalmas fegyver, és valami távolabbra ható szerkezet. Persze ez a program nem a Quake vérességét próbálja megközelíteni vagy netalán túlszárnyalni, mégis sokkal változatosabbá tette volna a játékmenetet.



Tizenkét szinten keresztül bolyonghatunk összesen három világon keresztül, változatosabbnál változatosabb logikai/ügyességi feladatok között. Első pillantásra a 2D-s stílushoz szokott játékosoknak (és a többieknek is úgy általában) szokatlan lesz a játékmenet, például a furcsa nézőpont miatt. Azért nem túl embertelen küzdelem szakad a nyakunkba, és egy-két kellemetlen szituációtól eltekintve a kalandozás még megpróbáltatónak sem nevezhető. Ilyen kellemetlenség például a negyedik pálya két momentuma, az egyik egy forgó platform, amire felugorva lehet egy felsőbb szintre jutva pár újabb bombához és a továbbjutáshoz segítő kapcsolóhoz férni, azonban amiatt az átok platform forgása miatt könnyen a semmibe tudunk esni. Nehezen kiszámítható az ugrás, hogy elérhető legyen a fel-le járó lift. A másik aranyos rész a kapcsolóval kinyitott ajtó mögött található, ez pedig egy kicombosodott imádkozó-sáska likvidálása, (ezen akadtam el jelenleg) ezt a drágaságot még nem tudtam kivonni a forgalomból, bár ami késik, nem múlik.

Éppen azért, mivel (még) nem tudtam az első világon sem túljutni, most eltekintek az egyes pályákon jelentkező feladatok ismertetésével, amit egyébként a program is elkövet pár keresetlen szóban. Nagyon remélem hogy akár csak más grafikával és zenékkel valamint továbbfejlesztett játékmenettel előbb-utóbb megjelenik még pár hasonló program. Van űr, amit betölthetnek, hiszen egy program még nem csinál programdömpinget.

Amiga Mania értékelés

+ A lehetőségekhez mérten jól kidolgozott és gyors 3D, eredeti ötlet

– Nem ad elég dinamitot, nincs többféle fegyver, néhol elég nehéz

Reynolds **9,6**

Tracker Hero – Metál az ész!

Manapság az egyik legígéretesebb játék, ami uralhatja az Amigás híreket. Talán a névből, amely amilyen rövid, olyan frappáns, már épp elég sokan sejtik, miről is lehet szó. Nos, valóban nem másról, mint a Guitar Hero Amigásított megfelelője. A GUS Entertainment nevű, ezidáig ismeretlen fejlesztőcsapat gondolt egy merészet és nekifogott az Amiga platformon joggal hiánypótlónak minősíthető projekt végigvitelébe, hogy a végeredmény egy olyan, a fénykor anyagaihoz méltán odaállítható mű legyen, ami bárkinek az igényét kielégíti, aki kicsit is foglalkozott a már említett Guitar Hero c. programmal, vagy annak manifesztációival, minden más géptípuson, ideértve meglepő módon a jó öreg Commodore 64-et is. Mert a Tracker Hero nem más, mint egy remekül kivitelezett program, amely alapkoncepciójában a Guitar Herora épül, ám egy jóval korábbi „technológia", az Amigás trackerzenék segítségével oldja meg rendkívül színvonalasan a gépünktől elvárt minőséget, igazi hardcore feeling-gel átitatva. A program pontos megjelenési dátuma nem ismert, azonban eddig több demó is napvilágot látott, amelyek a már eddig is magas minőséget még tisztább formában mutatják. A program a szokásos „ritmusra-gombokat-nyomogatok" elv alapján játszik le tehát zenéket, három nehézségi fokozatban. Amellett hogy a demók is tartalmaznak saját dalokat, tetszőleges modulok felhasználhatók a még jobb hangulat érdekében, például a Lotus Turbo Challenge II főtémája is szerepel a repertoárban. Ami külön érdekességet ad a játéknak, hogy már most is van egy magyar szerző által „elkövetett" dal benne, ezt Vincze László alias Vincenzo jegyzi. A programról a későbbiekben részletes leírást (ismertetetőt) is közlünk.

Reynolds





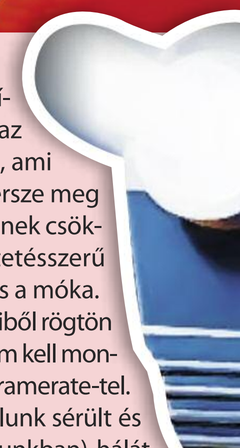
„My name is Duke Nukem – and I'm coming to get the rest of you alien bastards!"

„It's time to kick ass and chew bubble gum... and I'm all outta gum."

Megint egy igazán remek szórakozást nyújtó program, amelyről majdnem lemaradtunk. Csodával határos módon azonban mégis feltűnhet a pécés világból 1996 óta jól ismert hős, Duke az Amigák monitorjain, bár ehhez egy megfelelő teljesítményű CPU, és/vagy jól „belőtt" Mac-emulátor is szükséges. „Let's Rock!"

A program tehát még 1996-ban kezdte meg (mondhatni) világhódító útját. Sajnos ez is olyasféle élvezet, amelyben az Amiga platformot nem szerencséltette a kiadó, így újabb olyan húzóerő jelentkezett, amely hajlamos elcsábítani a stílus iránt rajongókat más, a játékot futtatni képes masinák elé. Na de álljon meg a verekedés! Hiszen van nekünk kitűnő Macintosh-emulátorunk (sőt, emulátoraink, hiszen remekül beválik mind a Fusion, mind a ShapeShifter, persze kinek melyik szimpatikusabb, aszerint választhat) amelyik remekül képes futtatni ezt a játékot is.

Technikai feltétele a program elindításának, hogy rendelkezésre álljon egy kellően erős gép, ami jelen esetben legalább egy 030-as processzorral szerelt 1200-es, melyben minimum 16 MB Ram csücsül, valamint Mac-oldalról OS7.5.x, és ugyebár egy példány a játékból. Nos, ezen a gépen még nem fog repülni a program, max. betekintést enged a 3D újabb mérföldkövének világába, az igazán játszható sebesség eléréséhez legalább egy 040/40-es kártyát célszerű beoperálni a gépezetbe. Érdekes, bár inkább elszomorító, hogy a natív Amiga változat 040-en is elmarad a várt minőségtől, pedig ShapeShifter alatt a Mac változat gond nélkül megy ilyen vason. Egyébiránt van esély rá, hogy elindul 8 mega Fastrammal is, de ebben az esetben erősen csökkentett rendszer alól kell indítani a szintén karcsúsított MacOS-t is, mert az alap memóriaigény a játék részéről 4.5 mega, ami ez okból nem feltétlenül áll rendelkezésre. Persze meg lehet kockáztatni a használt memória méretének csökkentését is, ez azonban nem éppen rendeltetésszerű használat, így nem feltétlenül lesz üzembiztos a móka. Amigán „természetesen" van PPC-s változat, amiből rögtön Classic és NG verzió is rendelkezésre áll. Talán nem kell mondanom, ezeknél a változatoknál nincs gond a framerate-tel.



A történet ott kezdődik, amint épp katapultálunk sérült és éppen zuhanó gépünkből, földet érve (magunkban) hálát adunk a sorsnak, mikor meghalljuk a járgány végső detonációjának hangjait. *„És igen, megint ugyanaz a mese. Megint azok a francos idegenek, idejönnek nagyfiúskodni, én meg leápolhatom az egész inváziót, hogy újra megmentsem a Földet. Remek!"* Mint sejthető (sőt, tudható), megint mi vagyunk az ügyeletes őrző-védő káefté megbízott munkatársa, akinek feladata a csúnyabácsik hazaküldése, hogy újra rend legyen a környéken.

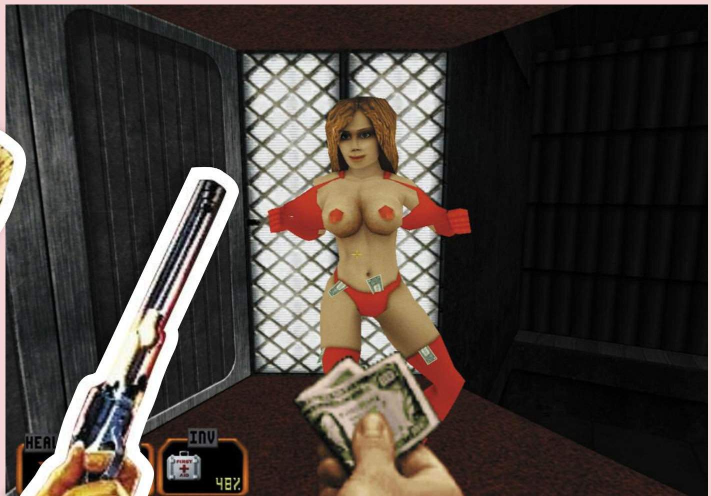


Igen dögös környezetben van szerencséje az embernek kóborolni végre, igazán színvonalas pályák meghódítása a dolgunk. Előfordulhatunk például moziban, (ahol egész véletlenül épp erotikus film van műsoron), könyvesboltban, játékteremben, Peep show-ban, sztriptízbárban és még számtalan, részletesen és ötle-

tesen kidolgozott helyszínen. Rengeteg poénos, humoros rész van a játékban, ezeknek felsorolása is oldalakat vehetne el az újságból. Beszéljenek a képek önmagukért. Nem is térnék ki ilyesmikre, úgyis mindenki meg fogja tapasztalni mindet, ha veszi a fáradságot és belefog a végigjátszásba. Különben ezzel a programmal is gyakran van úgy az ember, mint az úszással egy hideg vizű medencében; nehezen szánja rá magát, de ha már belevágott ráérez és abba sem akarja hagyni.
A fegyverzet elég színes egyedekből áll össze, bár ha az ember kicsit is ismeri a stílus főbb egyedeit, akkor tisztában van vele, hogy minden játékban többé-kevésbé ugyanazok a jól bevált kedvencek köszönnek vissza. Itt érdekes, hogy a leggyengébb „fegyver” (vagy fegyvernek látszó tárgy) a bakancsunk, ami kiválóan tudja leépíteni az ellenfeleket, de jó szolgálatot tesz ha kukából akarunk valami használhatót bányászni, vagy éppen a tűzcsap szétrúgásával próbálkozzuk meg drasztikusan lecsökkent életerőnk feltornázását egy kis vízzel.
Alapesetben egy pisztollyal tudjuk megnyugtatni a fékevesztetten rohangászó jószágokat, ehhez aztán hamarosan a jóval hatékonyabb vadászpuskát és rakétavetőt tudjuk többek között betársítani a hatékonyabb tisztogatóakció érdekében. Persze van itt még távirányítóval robbantható gránát, géppisztoly, miegymás. Eltérően hasonszőr társaitól, ez a program (ha minimálisan is) de több agymunkát igényel, mint pld. a Doom vagy Heretic. Nem elég kapcsolókkal mahinálni, hogy kinyíljon egy-egy ajtó, vagy deaktiváljuk a lézeres érzékelőket. Minden pálya kellően bonyolult, így nem csak a puffogtatáson van döntően a hangsúly.
Ugyancsak pécén láttam, de van egy olyan verzió, amiben szorgos kezek kicserélték a digitalizált dumákat magyar nyelvűre. Minden valószínűség szerint ugyanúgy épül a program struktúrája mindkét platformon, így elméletileg nem lehet akadálya, hogy a Mac verzió is magyar beszólásokkal színesítse a játékmenetet. A billentyűzetkiosztás természetesen a legmesszebbmenőkig állítható, szerencsére itt nem divat fix kombinációkkal fárasztani a T. Játékost. Shapeshifter alatt lehetőség van ugyebár megoldani, hogy az emulátor mondjuk 640×480-as képernyőt nyisson, de a látható méret 320×256-os legyen. Az újkeltű natív port-ok egyébként az „Atomic Edition” pack-kel működnek.









Játszhatóság van, hangulat van, nincs mese, pusztuljon az ellen! Igazi szélesvásznú, egész estés, zenés-táncos mulatság. Ha pedig végére érünk a kalandnak, megnyugodva dőlhetünk hátra, a férfimunka itt is elvégeztetett!

Amiga Mania értékelés

+ Jól játszható, hangulatos megfelelő gépen (040) relative gyors

– Nincs hivatalos Amiga verzió (pedig állítólag létezik)

Reynolds **9,5**



1963.

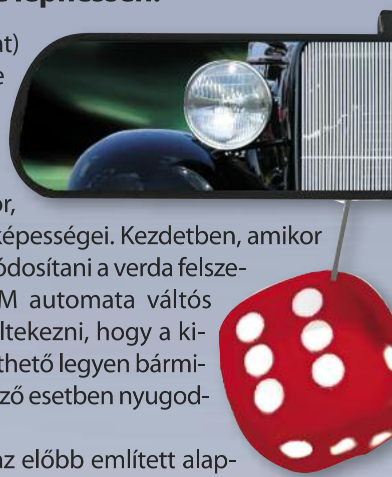
Amerika. Kennedy-t meggyilkolják. Vietnam egy darázsfészekhez hasonlít. Tombol a Rock And Roll láz. A benzinválságot még hírből sem ismerik, mindenki autóval jár. A piacot a Ford, a General Motors és a Chrysler kocsijai uralják. Történetünk egy amerikai kisvárosban játszódik, ahol minden megtalálható, ami egy kisvároshoz illik. Itt van Bob autós büféje, ahol esténként a fiatalok találkoznak, Gus benzinkútja, ahol zsebpénzük nagy részét lebukják és itt van az országutak királya, a „King", akinek a leggyorsabb a gépe, egy 1963-as Corvette és a legszebb a barátnője. Minden fiú álma, hogy egyszer a helyébe léphessen.

Talán lesz, akinek ismerős lesz a fenti szöveg. Igen-igen, az 576 KByte egykor szépreményű és erős Amigás vonallal nyitó magazin azonos témájú cikke kezdődik ezekkel a sorokkal. Gondolkoztam, hogy milyen bevezető is illene ehhez a játékhoz, de úgy éreztem, ennél jobban nem is lehetne megragadni a lényeget. Ezúton is kalaplengetek tehát a régi idők nagy pillanatai előtt...

Hogy mit is akarok ezzel az egésszel? Csak azt, hogy egyrészt megismertethessem az új generációkat azokkal a varázslatokkal, amik a mai „öregek" szívét megragadták, valamint a hosszú ideje kialakult programhiányt kicsit átalakítsam egy kis időutazással. Hogy ennek mennyire van értelme, az remélem kiderül, mire a T. Olvasókkal együtt irományom végére érünk.

Adott tehát a Street Rod. Mi is akar ez lenni? Annakidején, 1990-ben (nomeg utána még 1–2 évig) ez a program számított az autóversenyek királyának. Jobb érzésű emberek ma is szívesebben gondolnak vissza erre az anyagra, mint a két évvel később megjelent Microprose-féle Formula One Grand Prix-re. Meg tudom őket érteni, hiszen nem túl érdekfeszítő a nagy átlag számára pár csúcstechnikát képviselő négykerekűt látni/hallani, amint körbe-körbe száguldoznak több tucat körön át egy körpályán. Mennyivel másabb is, amit ez a program nyújt! Saját két dolgos kezünkkel berhelhetjük a szekeret, ha nem úgy húz, ahogy szeretnénk, bizniszelhetünk autókkal, alkatrészekkel és ami hab a tortán: összesen 25, azaz huszonöt autó közül választva versenyezhetünk a többiek ellen, felpörgetve a versenyszellemet fogadásokkal, melyben a tét pénzünk, vagy akár a verdánk is lehet!

De menjünk inkább szép sorban... Kezdetben adott 750$, amiből be kell szereznünk egy autót, némi alkatrészt, valamint meg is kell itatnunk a kiválasztott négykerekűt. Amint kitöltöttük a jogosítványt begépelve nevünket, máris a helyi sajtó termékét vehetjük kézbe, ahol elolvashatjuk a napi híreket, (pl.: a Ford és a GM kiröhögte a japán autókat) és következő lépésként átnézve az eladó gépjárművek listáját, kiválaszthatjuk a pénztárcánknak legmegfelelőbb autót. Fontos szempont az ár választáskor, legalább annyira, mint a kocsi képességei. Kezdetben, amikor még alapszinten tudjuk csak módosítani a verda felszereltségét, rögtön célszerű NEM automata váltós gépet beszerezni, vagy úgy költekezni, hogy a kiszedett váltó eladásával begyűjthető legyen bármilyen manuális szerkezet. Ellenkező esetben nyugodtan befejezhetjük a játékot...



Ha megvan a gép, következik az előbb említett alapszintű módosítási procedúra. Ez a következőkből áll: a sebesség növelése érdekében csonkítható a tető, ez 70$ pluszköltséget jelent. Leszerelhető az első és hátsó lökhárító, ismét némi pénzért cserébe javítható a kocsi végsebessége. Az ajtó alsó részére kattintva (Change transmission) a váltót tudjuk kirobbantani a helyéről, amit mellesleg két csavar kiszedésével tudunk elvégezni. (Értékes háttérinformáció kezdőknek: minden hasonló turkálást a <Done> gomb megnyomásával tudunk befejezettnek nyilvánítani). Ha a motorháztető környékére tévedünk a kurzorunkkal, a motort tudjuk szétborítani. Ennek elkövetéséhez először le kell szedni a karburátor(oka)t, ami(ket)t egy csavar rögzít. Ezután a szelepfedél eltávolítása esedékes, amit két csavar fog a két végén, majd végül maga a motor kiszedése következhet, aminek eléréséhez egy csavart és egy kábelt (wire) kell eltávolítani. Ha ez a folyamat (bármely szintig) lezajlott, következhet a megfelelő „spéci" változat beszerzése. Ez az újság Spare Parts rovatában végezhető el. Rendkívül fontos, hogy a megfelelő márkájú







autóhoz a megfelelő alkatrészt vegyük, ellenkező esetben nem fogunk a büdös életben sem rajthoz állni. Ami még lényeges, lehetőleg mindig „Racing" jelzésű tartozékot válasszunk. Előfordul az is, (mit előfordul, állandó eset!) hogy bizonyos alkatrészeknél a „Fits all" megjelölést találjuk. Ebben az esetben az adott darab minden autótípusnál használható.

Ha sikerült lebonyolítani a bevásárlás nem túl komplikált procedúráját, következhet a motor összeszerelése. Ez értelemszerűen pontosan ellenkezően zajlik, mint a szétszedés...

Végső fázisként, mintegy megkoronázandó a sikeres bütykölést, még be is kell hangolni a motort (Tune). Itt egy világos vonal jelzi az optimális állapotot, valamint egy vonal az aktuális beállítást. Ezeket belőve egy szebb motorhangot kapunk, valamint pár plusz kilométert a végsebesség-értékben.



Most jönne az a rész, hogy leírjam, milyen opciók állnak még rendelkezésre a garázsban, ám most gonosz módon ez kimarad, mivel elkészült a második rész leírása, ahol az esetlegesen elmaradt hiányosságok részletesen tárgyalva vannak.

Talán egy tipp a végére: addig érdemes versenyezni, amíg össze nem jön két 1963-as Corvette. Ezekben mindent egyformára alakítva 122 mph végsebességet lehet elérni. Mire ez a két kocsi összejön, megjelenik a Király is, aki eleinte elutasítja a kihívásokat és vagy gyorsulási (You gonna hafta win more drag races) vagy országúti (You gonna hafta win more road races) küld. Ekkor le kell nyomni egy pár versenyt, lehetőleg tét nélkül vagy csekély összegért, hogy mindenki kiálljon, majd autócsere után lehet keménykedni a Nagyarc ellen. Talán mondanom sem kell, hogy ő nem fogja kímélni egyik kocsi kasztniját sem, minden eszközzel győzni akar!



A játék, bár 21 éves, meglepően szórakoztató tud lenni. Sajnos szimpla ikonos indítással nem lehet nekiesni, de a lemezen/ könyvtárban található egy fmem parancs, amit lefuttatva az újrainduló gép (a bootmenu-s butítás után és startup-sequence nélkül persze) már könnyedén megbirkózik vele. Az extra memória előny, a program előszeretettel használja, ezzel is lefaragva a töltögetés idejét. Sajnos 1200-esen futtatva „komoly" probléma, hogy az autó vezetése problémás, joy-t használva ugyanis nem lehet váltani. Billentyűzetről szerencsére tökéletesen játszható.

Amiga MANIA értékelés

\+ Ötletes, igényes, minden Amigán megy, FEELING!

– 68000-es gépeken kicsit lassú, KS2.0 fölött problémásan indul

Reynolds **9,0**



Locomotion – Kingsoft

Annakidején tudom, hogy nagy sláger volt, mára nem biztos, hogy megőrizte helyét a vasútmodellezés. Egy szigorúan technikai játékról beszélünk, ahol a legegyszerűbb rendszer egy kb. 60 cm átmérőjű körpálya, amin az egy szem mozdony a hozzá akasztható 2 tehervagonnal egy 4.5V-os zsebtelepnek köszönhetően órákig volt képes menetelni.



A Kingsoft-nál a fénykorban nyilván volt olyan ötletgazda, akinek voltak a témában bőven emlékei, ennek köszönhető ez az igazán eredeti játék. A lényege, hogy egy több állomásból, és váltókból, pályákból álló hálózatot kell irányítanunk, ahol különböző pillanatokban újabb és újabb mozdonyok jelennek meg. A vonatok igyekeznek elérni végcéljukat, amit mi az egerünk segítségével a váltók megfelelő állásba kapcsolásával tudunk elősegíteni. A szerelvények a megjelenésükkor jelölve vannak a célállomással, ahová el kell őket irányítani, és fontos, hogy ha egyszer elindulnak, addig haladnak, amíg célba nem érnek, vagy megszakad előttük a sínpár folytonossága. Ez az eset lehetőséget ad egy kis taktikázásra. Ha például egy kanyarral a célállomás előtt megjelenik egy új mozdony, akkor a megfelelő váltó szándékos átállításával az oda igyekvő szerelvényt várakoztathatjuk, amíg az állomás fel nem szabadul. Korlátlan ideig tartható így bárhol egy szerelvény, de nem ajánlatos túl sokat várakoztatni, különben kibogozhatatlan forgalmi káoszt okozhatunk. A játék alatt egy kis információs ablak folyamatosan tájékoztat minket a két legfontosabb adatról, nevezetesen hogy mennyi vonatnak kell még célba érnie, illetve mennyi idő áll még rendelkezésünkre. A játék időre megy, és emiatt is szempont a vonatok lehető legrövidebb útvonalának meghatározása. Az egér jobb gombjával az idő múlását tudjuk felgyorsítani, így a vonatokat hamarabb célba érnek. Ha pedig valaki megelégelte a váltóőri feladatokat, úgy a programhoz mellékelt pályatervezővel új kihívások elé állíthatja önmagát. A hangulatos zene és jópofa grafika mellett a játszhatóság is remek, így jól elszórakozhat a programmal bárki. Ami különösen fontos, hogy a könnyű irányíthatóság és az egyszerű szabályok miatt a kisgyerekek is könnyen megtanulhatják és hamar sikerélménnyel gazdagodhatnak. A gépigénye nem több, mint egy A500 és 1 MB Ram.

Reynolds

LEGEND OF THE EXPLODING FIST

Anno sokan voltak, akiknek csak az International Karate sorozata és egyéb hasonló játékok *„adtak csak erőt és mindent legyűrő akaratot".* Én is hallottam nem egy legendás meccsben, zéró értékűre amortizált joystick későbbi NIL:-be íveléséről szóló anekdotákat, és a mai napig hálás szívvel gondolok vissza az ilyen és hasonló régi, jó játékok készítőire. Mivel mások is hasonlóképp viseltetnek a régi gyöngyszemekkel szemben, úgy eshetett meg, hogy megszülessen egy újabb klasszikus játék részben feljavított változata. Ez a klasszikus esetünkben nem más, mint a Way Of The Exploding Fist. Mit is kell ez alkalommal érteni a feljavításon. Maga a grafika ugyanaz, mint a jó kis C64-es verzió, ezzel erősítve a nosztalgikus felhangokat. A hangok le lettek cserélve frankó zenékre (MED formátumban), valamint digi szövegekre és egyéb hangeffektekre. Szerintem egyébként nagyon kellemes a végeredmény, ha az ember kicsit jobban elmerül a játékban még egy Bruce Lee-filmet is megszégyenítő változatossággal és hangzásvilággal találkozhat a Nagy Pofonosztó akció közepette. Az irányítás a szokásos módon történik, kiválasztható joystick illetve billentyűzetes vezérlés. Van persze pár extra billentyűfunkció is. **Esc:** Kilépés, **F3:** Reset, **F5:** A játék verességi szintje, **F6:** Audio opciók. Demó mód alatt: **F1:** Játék indítás, **F2:** A játék módjának kiválasztása. Hopp, ez egy érdekes pont. A játék elég sokféle, az e pontban felsorolt szabály szerint játszható. Mindenkinek csak ajánlani tudom, szívet gyönyörködtető a játék és valahogy még mindig megvan a maga varázsa, függetlenül attól, hogy a remix sem tegnap jelent meg. Kiemelten kötelező darab abban az esetben is, ha valaki a 8 bit-es világ után vágyódik.

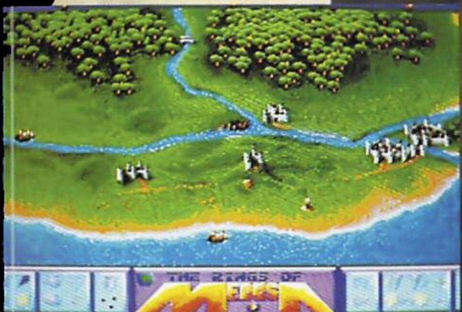
Reynolds

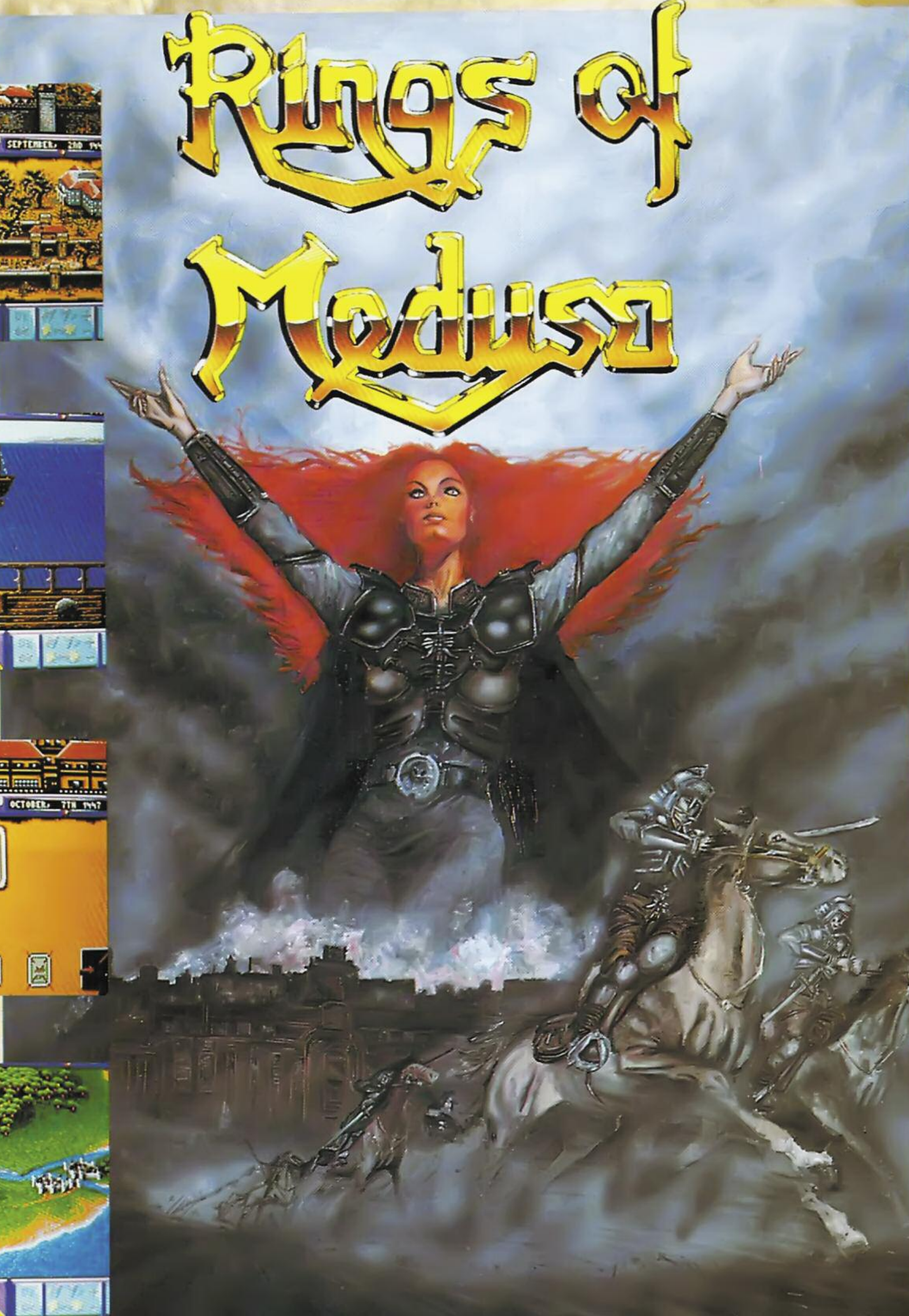












GAME OF THE YEAR 1990?

You'll love this game— We guarantee it!

Discover on your own if this claim is true as you, the young Crown Prince of Morenor, challenge the evil goddess Medusa. Conduct trade, gamble in the Casino of the Trolls, find treasures, equip an armada of ships and engage in sea battle. Hire and fire warriors for your land army and go into battle. Explore 33 cities, 13 castles and 3 islands. Find the five magic rings of the kingdom and put them together in the Temple of the Athenians. It is your only hope to call Medusa into battle.

- 3500 Kbyte of data, over 500 Kbyte of digitized sound
- Beautiful graphics, excellent strategy and game action
- Weeks and months of game experience

STARBYTE

Circle 214 on Reader Service card.

Can't find RINGS OF MEDUSA? For orders only, call: 1-800-783-8023. Retail price: $49.95. Available for: Commodore Amiga, IBM PC, Tandy, 100% Compatibles and Atari ST.

PERIHELION

A vision that the Psyonic Council just couldn't ignore. A force so mighty it could rip the very foundations of Perihelion from the earth. And Project Awakening is born... Its name is whispered only in hushed voices; it's form is a mystery straight from a nightmare. Choose your race, your powers, your spells and begin the quest against the most ancient and terrible power the universe has ever seen.

Perihelion is an incredible cyberpunk RPG set in a world of cruel and dangerous mystery.

Available on the AMIGA now.



South Harrington Building,Sefton Street,Liverpool L3 4BQ United Kingdom